03 198 2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ОРДЕН 1886

В РАЗРАБОТКЕ

WASTELAND 2
DARK SOULS 2
STARBOUND
RUNEMASTER
WARLOCK 2: The Exiled

ВЕРДИКТ

RYSE: Son of Rome
DEAD RISING 3
KILLER INSTINCT
BROKEN AGE
THE BANNER SAGA
FORZA MOTORSPORT 5
MIGHT & MAGIC X: Legacy

www.igromania.ru
ИгроМедиа
9 771560 258026 14003

+ наклейки постер

16+

ИЛ-2 ШТУРМОВИК: Битва за Сталинград
Знакомство с альфа-версией и интервью с разработчиками

ШЛЯПА, ЛОШАДЬ и два кактуса
Игры про Дикий Запад

X-BOX ONE
Обзор консоли

REPUBLIC OF GAMERS

THE CHOICE OF CHAMPIONS

RAMPAGE IV BLACK EDITION

ВЫБЕРИ ЛУЧШЕЕ, ПОБЕЙ ВСЕ РЕКОРДЫ

OC Panel

Гибкий и простой в использовании центр настройки и мониторинга

Normal Mode (для ежедневной игры)
Вывод важной информации на переднюю панель* корпуса, а также легкий доступ к управления вентиляторами и функцией авторазгона.

Extreme Mode (для экстремального разгона)
Использование в качестве автономного средства управления настройками материнской платы для большего удобства. В режиме реального времени можно контролировать критически важные для оверклокеров параметры.

* Форм-фактор панели – 5.25 дюймов

SupremeFX Black

Великолепный звук, не уступающий по качеству внешней звуковой карте

- Соотношение сигнал/шум на уровне 120 дБ обеспечивает высокое качество звучания
- Усилитель для наушников аудиофильского класса сопротивлением 600 Ом
- Экранированная защита печатной платы для сохранения максимального качества звука

ASUS
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО

Материнские платы ASUS – самые награждаемые и покупаемые в мире.

ИГРОМАНИЯ

03 МАРТ (198) 2014

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

В наших новогодних видеоитогах 2013 года, где мы дружно отвечали на ваши самые интересные вопросы, мы анонсировали два маленьких конкурса, в одном из которых нужно было сфотографироваться с PS4 в самом необычном месте, а во втором — сделать самую радостную фотографию со все той же четвертой «плойкой». Каждый из двух победителей должен был получить набор из пяти отличных игр. Собственно, раз должен был, значит получит.

Итак. Лауреатом и однозначным лидером в категории «Самая радостная фотография» становится пользователь с ником berg.fyodor. Радость сына Федора — ну, если это сын, конечно, — неподражаема.

А безоговорочным первенцем в номинации «Самое необычное место, куда можно засунуть PS» (извините, но десятки фотографий на унитазе мы, как и предупреждали, проигнорировали — ничего неожиданного в этом нет) оказался Павел Лохнин, который умудрился внедрить консоль в барабанную установку.

Поздравляем победителей!

Призы — ваши.

Теперь что касается текущего номера. Пожалуй, главный материал этого выпуска «Игромании» — подробный обзор нового Xbox, который пока не вышел на просторах России, но некоторые игроки уже успели заказать консоль из-за рубежа. Те, кто уже стал обладателем консоли, узнают подробности о самых важных играх, уже вышедших на приставке Microsoft. Ну а те, кто ждет российского релиза, смогут решить, стоит ли вообще ждать запуска.

Громких релизов за прошедший месяц случилось не слишком много (хотя отличные игры, безусловно, были), так что пока задерживаем дыхание до следующего месяца, когда должны выйти сразу несколько мощнейших тайтлов. Только Thief и Titanfall чего стоят! И хотя рецензий в текущем номере не так уж много, зато освободившееся место заняли важнейшие превью — Dark Souls 2, Wasteland 2 и, что крайне важно для всех поклонников летных симуляторов, «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград». Мы поиграли в альфа-версию игры и взяли подробное интервью у разработчиков. Целых десять страниц подробностей из поднебесья.

Оставайтесь на связи!

Алексей Макаренков
makarenkov@igromania.ru

ЯЩИК ФОКУСНИКА

Итак, друзья, круг замкнулся: Xbox One официально вышел в 13 странах (к сожалению, Россия в их число не входит), а значит, можно снова начинать мечтать о том, какими будут приставки следующего, уже девятого поколения. Мы, если честно, не беремся предсказывать; весьма активно развиваются облачные технологии, а недавний анонс PlayStation Now, сервиса, при помощи которого вы сможете поиграть в любимые игры на телефонах, планшетах и карманных приставках, лишь подтверждает наши догадки.

Подробности на *стр. 64*.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора Надежда Недова
Редакторы Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*; Евгений Загатин, *дизайнер*
Руководитель проектов для iOS и Android Евгений Пекло
Дизайн и верстка для iOS и Android Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Руководитель mobi.ru Поповкин Денис
Программирование Илья Теплов, Алексей Полянский
Корректура Мария Луговская, Анна Полянская
Переводчик Ольга Букреева

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта Александр Пушкарь
Выпускающий редактор Эдуард Клишин
Новости Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
Ведущий раздела чит-кодов Георгий Власов
модераторы Вадим Швед, Сергей Уразов

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Игромедиа»

Адрес редакции **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
Генеральный директор Евгений Исупов
Директор по производству Азам Данияров
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Главный режиссер видеостудии Алексей Шуньков

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Реклама Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail: vozvrat@igromania.ru
Менеджеры Дина Ситдикова dina@igromania.ru; Юлия Поржежинская yulia@igromania.ru

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел./факс (495) 231 2364
E-mail mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by Igromedia LLC since 1997

Editor in Chief Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
Contacts 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам.
Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014 © Igromania, 1997-2014

Тираж 70 709 Circulation 70 709

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 25 марта!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

СОДЕРЖАНИЕ №03 (198) 2014

The Order: 1886. Мне приснилось небо Лондона

«Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград». Небо, самолет, дедушка

6-28 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
6 Не одной строкой

30-49 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
30 The Order: 1886
34 Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград
44 Paradox Interactive Convention 2014

50-63 В РАЗРАБОТКЕ
50 **Рейтинговая система игровых рубрик**
51 Игромания рекомендует
52 Dark Souls 2
56 Wasteland 2
60 Starbound
62 Titanfall

64-75 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
64 Xbox One vs. PlayStation 4

76-105 ВЕРДИКТ
76 The Broken Age: Act 1
80 World of Warplanes
82 ArcheAge
86 The Banner Saga
90 Tearaway
94 Might & Magic X: Legacy
96 Eldritch
97 Long Live the Queen
98 Consortium
99 Blackguards
100 Nidhogg *
Guise of the Wolf
101 Max: The Curse of Brotherhood *
Car Mechanic Simulator 2014
102 Мобильный дайджест

106-111 ОНЛАЙН
106 Дайджест онлайна

112-129 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
112 Шляпа, лошадь и два кактуса
Кино
126 300 спартанцев: Рассвет империи

130-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
130 Железные новинки
Тесты
135 Игровая мышка SteelSeries Sensei RAW World of Tanks Edition
136 5.1-комплект Edifier S550 Encore
138 Монитор iiyama ProLite XB2776QS
140 Игровая гарнитура Creative Sound Blaster EVO ZxR

Алфавитный список игр в номере

ArcheAge 82
Bardbarian 104
Blackguards 99
Car Mechanic 101
Castle Doombad 103
Civilization Online 109
Consortium 98
Dark Souls 2 52
Dead Rising 3 72
Detective Grimoire 103
Dungeon Keeper 102
Eldritch 96
EVE Online 108
Forza Motorsport 5 75
Guise of the Wolf 100
Hearthstone:
Heroes of Warcraft 107
In Fear I Trust 102
Jet Car Stunts 2 105
Killer Instinct 74
Long Live the Queen 97
Max: The Curse of Brotherhood 101
Might & Magic X: Legacy 94
Nidhogg 100
Pantheon: Rise of the Fallen 106
Paradox
Interactive Convention 2014 44
Ryse: Son of Rome 70
Shadow Blade 104
Slayin 105
Starbound 60
Tearaway 90
The Banner Saga 86
The Broken Age: Act 1 76
The Order: 1886 30
The Secret World
и Age of Conan 107
Titanfall 62
War Thunder 111
Wasteland 2 56
World of Tanks 110
World of Warplanes 110
World of Warplanes 80
Властелин Колец онлайн 109
Ил-2 Штурмовик:
Битва за Сталинград 34

142 Материнская плата MSI Z87-GD65 Gaming
144 Игровой джойстик Razer Sabertooth
146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-160 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
148 Тест № 3. Март
149 Сканворд № 3. Март
150 Фотографическая память № 3. Март
153 Подведение итогов за № 01/2014
154 Подведение итогов конкурса «Игровой алфавит»
156 Подведение итогов конкурса «В тени славы»
158 Подведение итогов конкурса «Новогодний комикс»
159 Подведение итогов конкурса «Праздничная викторина»
160 Подведение итогов конкурса «Обложка мечты»

КАЛЕНДАРЬ
151 Thief
152 Might & Magic X: Legacy

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Dark Souls 2
Heroes of the Storm

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Thief
Alien: Isolation
Castlevania: Lords of Shadow 2
Enslaved

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
ASUS ..... 2-я обложка
SLAYER.RU ..... 3-я обложка
ООО «Кинокомпания «Каро Премьер» ..... 4-я обложка

В номере:
Mail.Ru Games 23
Wargaming 29
ООО «Игромедиа» 59

Dark Souls 2. Продолжение одной из самых беспощадных игр.

Ящик фокусника. Итак, друзья, круг замкнулся: **Xbox One** официально вышел в 13 странах (к сожалению, Россия в их число не входит), а значит, можно снова начинать мечтать о том, какими будут приставки следующего, уже девятого поколения.

The Broken Age: Act 1. Куда уходит детство

Железный выпуск

Всем привет!

За прошедший месяц вышло не так много игр, зато мы получили целую гору «железных» новостей.
Сначала наша редакция побывала в Лас-Вегасе, где проходила ежегодная выставка потребительской электроники CES.
Затем мы посмотрели на портативную консоль NVIDIA Shield, которая сама приехала в офис.
Плюс к тому — на горизонте стабильно маячит Oculus Rift, который, будем надеяться, доберется-таки до прилавков в 2014-м.

Клуб игропутешествий

Давным-давно в журнале «Лучшие компьютерные игры» был знаменитый цикл передач, в которых мы путешествовали по самым интересным и красивым местам виртуальных миров. «Клуб игропутешествий»... За многие годы его съемочная группа побывала в лесах Тамриэля, на просторах Азерота, в итальянских городах эпохи Возрождения и даже среди небоскребов современного мегаполиса. С последнего выпуска «Клуба» прошли годы... Теперь он возвращается. В новом облике. В HD-качестве. Но в прежнем составе. В деле — вся старая гвардия. Путешественник по виртуальным мирам Тимур Хорев, добрый рассказчик Андрей Ярославцев, автор идеи и редактор Алексей Шуньков.

Тему путешествия мы выбрали не случайно. Недавно отметила свое, страшно подумать, сорокалетие (!) ролевая система Dungeons & Dragons. Мы посетим самый знаменитый D&D-мир, Забытые королевства, воплощенный на виртуальных просторах Neverwinter.

NVIDIA Shield

К нам в редакцию попала консоль NVIDIA Shield, которая не просто умеет играть в игры для Android, но и, что гораздо важнее, стримить *любые* игры с вашего компьютера на свой миниатюрный экран. Мы делаем подробный разбор устройства, играем в разные игры, проверяем связь консоль-компьютер на прочность и размышляем о будущем подобных устройств.

International CES 2014

В Лас-Вегасе прошла главная в мире выставка потребительской электроники — **International Consumer Electronics Show 2014**. Сотни компаний со всего мира еще раз привезли в Лас-Вегас новинки, идеи и прототипы, которые изменят будущее в самых разных областях, от автомобилей и роботов до электронных развлечений и, конечно, видеоигр!

Игровые новости

2014 год набирает обороты и радует новыми играми, анонсами, интригами, слухами и новостями.

В этом выпуске: SEGA, наконец, анонсировала Alien: Isolation. Предыстория Dark Souls 2 — секреты мрачного мира. Приключения Рэмбо — графика в стиле ретро.

Assassin's Creed Liberation выходит на компьютерах и консолях! Daylight — новый мультиплатформенный хоррор. Bohemia Interactive предлагает игрокам «приспосабливаться» в новом сюжетном обновлении Arma 3. Новые, улучшенные версии Fable, Tomb Raider и Resident Evil 4.

И главная «голливудская» новость — серия Sly Cooper выходит на большие экраны в виде полнометражной анимационной ленты.

Новости индустрии

Первые серьезные известия года — финансовые. У Nintendo дела плохи, у Microsoft, напротив, хороши. Продолжается состязание консолей, а на горизонте замаячили новые и очень странные системы.

В этом выпуске: в Лас-Вегасе прошла главная мировая выставка электроники, на которой Valve показала первые варианты Steam Machines. Офлайновый режим SimCity — не прошло, как говорится, и года. PlayStation 4 по-прежнему обгоняет Xbox One по продажам, но конкурент наверстывает упущенное. Из компании Ouya ушел один из ее основателей. Знаменитый Грег Стрит из Blizzard нашел новую работу в Riot. Apple возвращает тридцать два миллиона долларов родителям, чьи дети накупали «кристаллов» в мобильных играх. Nintendo отчитывается о новых убытках и говорит про следующее поколение своих консолей. Освободилась торговая марка Star Wars 1313. На Star Citizen собрано уже 37 миллионов долларов. Lionhead займется новой игрой, и это не Fable.

Игровая культура

Игровая культура за последний месяц продолжает радовать и не сдает позиций. И наши старые знакомые, и новые деятели культуры сверкают гранями таланта и новых творческих идей.

В этом выпуске: Powered Up — сражение Марио с Ларой Крофт, ассасином и Мастером Чифом. В интернет попали новые рисунки по мотивам несостоявшегося фильма о BioShock. В Battlefield 4 испытали новое оружие — огромную

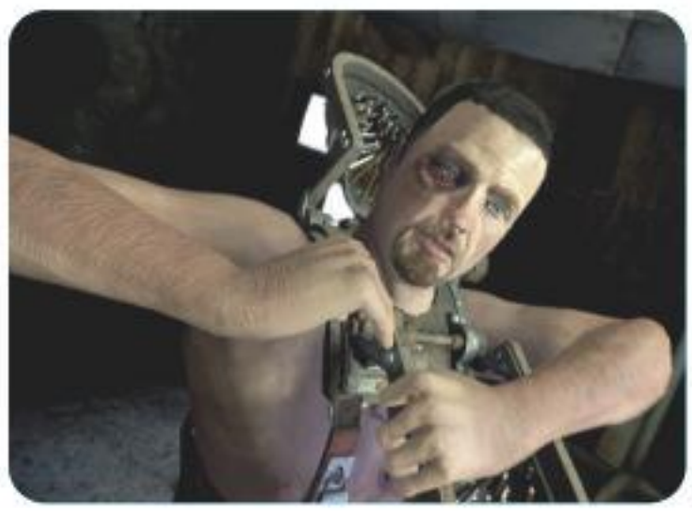
плеть. Музыкальный клип «Драконы» — очередной шедевр из вселенной Minecraft. Gun Home — тот же Gone Home, но с оружием и врагами. Кузнец Тони Суоттон переключился на мечи из Final Fantasy. BuzzFeed переносит игровые привычки в реальную жизнь. Let's FIFA опубликовал подборку самых странных багов Pro Evolution Soccer. В онлайновой GTA появился военный фотограф. Художник Крис Авеллон рисует на асфальте боксеров из Punch-Out. Бочки Донки-Конга в реальности — прошли бы они сертификацию по безопасности? Новые серии Super Smash Wars — Марио наносит ответный удар.

Десятка самых-самых Лучшие игры про вампиров

В этот раз предмет нашего топа скрыт в плотном ночном тумане. Во мраке ночи он прячется где-то в старинных замках или таинственных развалинах. Живет веками, наводя страх и ужас на нас, обычных людей. Бороться с ним очень трудно, но есть особое оружие. Здесь в ход пойдут осиновые колья, чеснок и серебряные пули. Надеемся, угадали? Да, нынешняя десятка самых-самых игр посвящена вампирам. Чаще всего это злобные кровососы, кидающиеся на главного героя. Истреблять таких — святое дело. В других проектах мы сами управляем вампиром, стараясь выжить среди людей и себе подобных. А порой вампир — это она. То есть главная героиня. Рыжая сексуальная красавица с парочкой выдающихся... острых клинков. Шутеры, слэшеры и RPG. Игры про бледных обитателей ночи в длинных черных плащах, жаждущих напиться человеческой крови.

Среди десятки игр про вампиров обнаружится RPG с глубокой ролевой системой — Vampire: The Masquerade — Bloodlines. Мы вспомним красотку BloodRayne, лихо укладывающую штабеля нацистов, и не менее убийственную Баффи, охотницу на вампиров. Не обойдем вниманием серии inFamous и Legacy of Kain. И ближе к верхушке топа расскажем о серии игр Castlevania. Так что съешьте для профилактики чесночку и смело отправляйтесь знакомиться с лучшими игровыми историями про вампиров!

Ретро: 5-10-15-20



Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности.

Так получилось, что в сегодняшнем выпуске почти все игры — по фильмам. Выбивается из этого ряда лишь вышедший в 1994 году Earthworm Jim, по которому сделали комикс и сняли мультсериал. С другими же все проще. Вспомним великолепный шутер по вселенной «Чужих» — Aliens versus Predator, вышедший 15 лет назад. Затем перенесемся в Средиземье десятилетней давности со стратегией The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth. Ну и любителям фильма «Пила» будет о чем посмотреть — рассмотрим Saw: The Video Game 2009 года выпуска.

В этом выпуске:

- **Saw: The Video Game**
- **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth**
- **Aliens versus Predator**
- **Earthworm Jim**

Пять миллиметров в секунду

Изучаем вопрос, насколько вырастут игровые технологии в ближайшую пятилетку и какую роль в их развитии сыграют консоли нового поколения.

До выхода PS4 и Xbox One мы успели выслушать множество самых разных мнений об их мощности: одни говорили, что они обогнали ПК на несколько лет, другие считали, что все совсем наоборот и новые приставки получились очень слабыми. Наконец обе консоли успешно стартовали, у нас появилась возможность оценить первые игры и подвести первые итоги. Надо сказать, что правы оказались и те, и другие. В чем-то консоли действительно смогли удивить, оказавшись весьма сильными и перспективными машинами, но в чем-то, к сожалению, не сумели оправдать возложенных на них ожиданий. В этом материале мы подробно разберем, чего стоит ожидать от PS4 и Xbox One в ближайшие пять-десять лет, как они повлияют на развитие игровых технологий, возведут ли индустрию на новую высоту или же, подобно PS3 и Xbox 360, снова станут камнем на пути развития прогресса.

Текстуры и модели

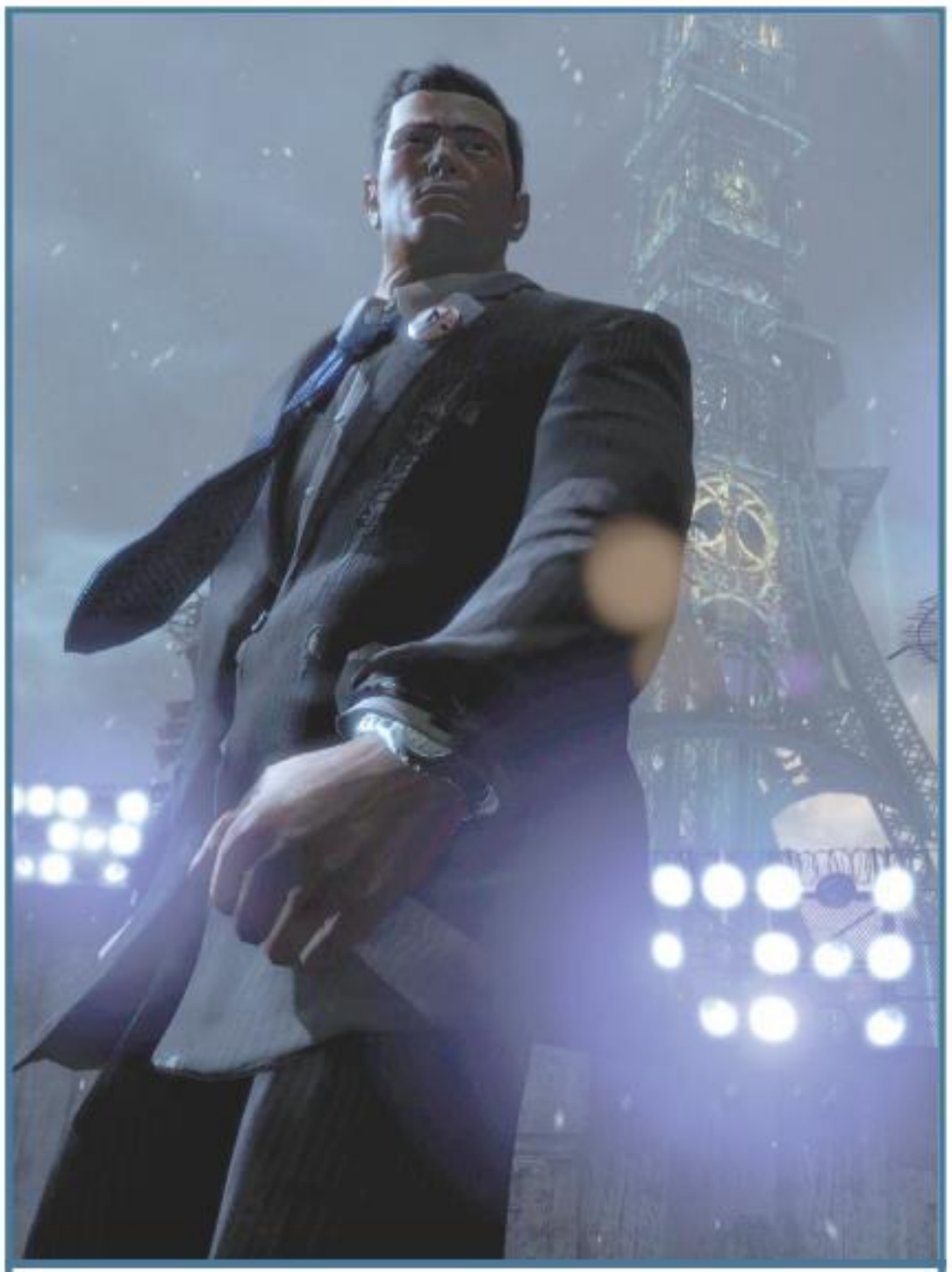
Чтобы не запутаться, мы разделили все технологии на несколько категорий. И наш сегодняшний разговор начнем с основы каждой игры — текстур и моделей. Что можно ждать от будущего? Обычно делать прогнозы сложно, но только не в этом случае, поскольку в игровой индустрии давно имеется почти настоящая машина времени, позволяющая заглянуть в будущее игровых технологий.

Причем построили эту машину не разработчики, а сами игроки. В последние годы в игровом сообществе формируется настоящая субкультура по созданию произведений искусства на основе игр. И речь идет не о каких-то машинимах или смешных скриншотах. Нет, с помощью модов энтузиасты творят настоящие 3D-арты, по качеству не уступающие работам профессионалов, работающих в редакторах типа Maya и 3DS Max.

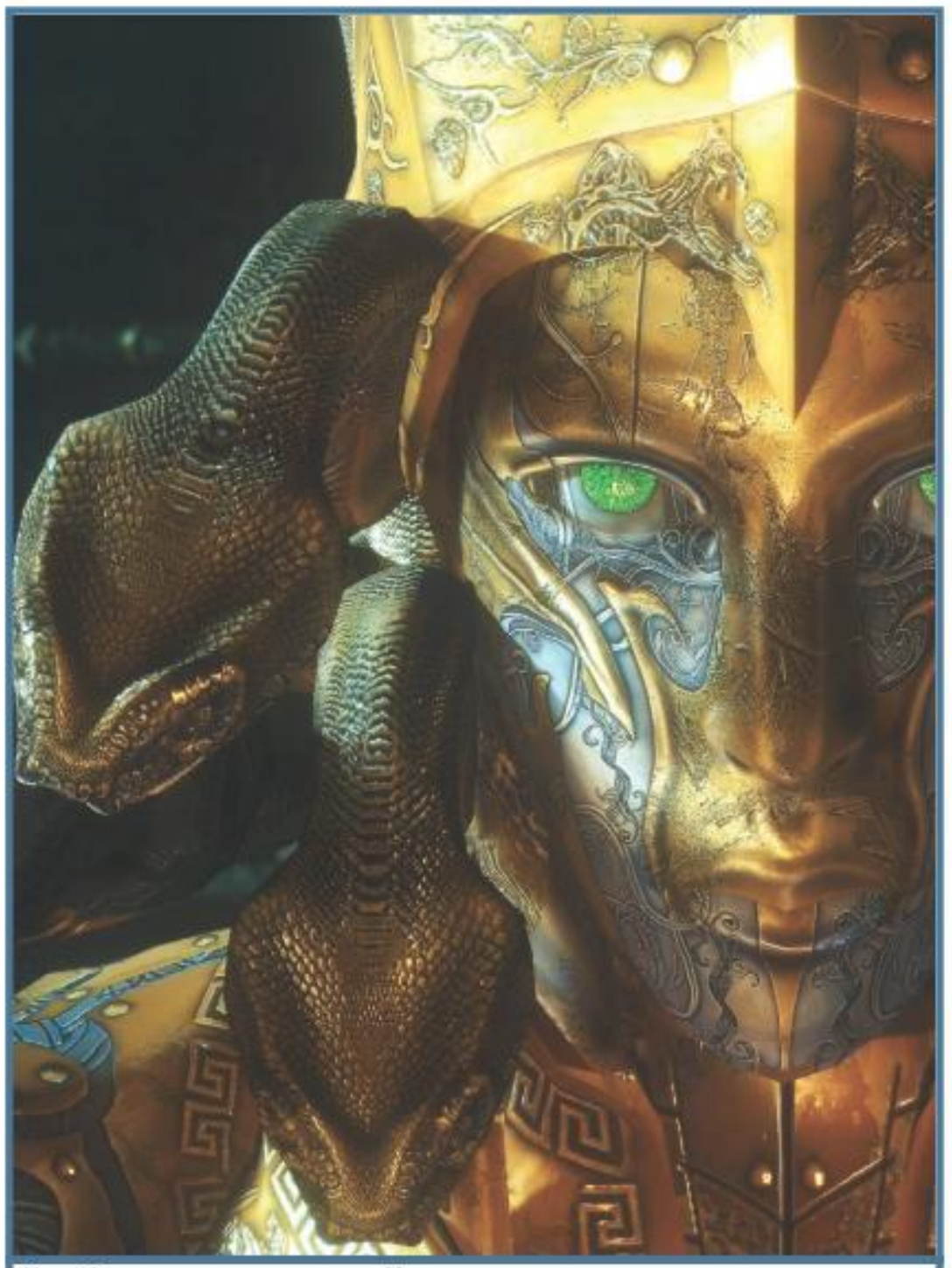
Особенно преуспели в этом направлении фанаты **Skyrim**. Они добавляют в игру текстуры с разрешением по 4000 пикселей, высокодетализированных персонажей на десятки тысяч полигонов, переделывают с нуля окружение и многое другое. В особо тяжелых случаях игра становится неиграбельной даже на сверхмощных компьютерах, но это никого не беспокоит — все делается ради одного заветного кадра.

Такие умельцы специально подбирают моды, наборы моделей, эффекты, используют любые доступные способы: свет какого-то заклинания может обеспечить интересное освещение, обычный лес с определенного ракурса приобретает мистическое очарование. Шаг влево, шаг вправо, и эффект рассеется, но на скриншоте он останется навсегда, вызывая восхищенные вопросы: «Да как же это вообще получилось?!»

Нас же такие эксперименты интересуют прежде всего потому, что позволяют заглянуть в достаточно отдаленное будущее и по-



Скриншот из Batman: Arkham City наглядно показывает, что ПК довел разрешение текстур до приемлемого оптимума: можно во всех деталях разглядеть прореху на подоле пиджака, куда уж больше?



Хотя больше всегда есть куда. Можно сколько угодно говорить, что текстуры сверхвысокого разрешения не так уж и важны, что хорошее впечатление можно произвести и без них… но, видя такую красоту, начинаешь сомневаться, так ли это?

мечтать о перспективах развития игровой графики, а заодно прикинуть, что потребуется от разработчиков и производителей железа, чтобы сделать эту мечту реальностью. И первый вопрос, который задают игроки, — смогут ли приставки нового поколения обеспечить подобное качество картинки? Пусть даже и не сейчас, но лет через пять, когда программисты научатся выжимать из них максимум мощности?

К сожалению, нет. Приставки действительно позволяют путем низкоуровневых оптимизаций выжать из железа максимум мощности — и это актуально везде, кроме обработки сложных высокополигональных моделей и текстур. Здесь ПК почти не проигрывает приставкам по эффективности. Все расчеты ведутся на видеоядре и используют видеопамять; процессор и системная память загружены слабо, что позволяет избежать традиционных узких мест ПК-архитектуры. А это значит, что для повторения подобных подвигов консолям недостаточно одних оптимизаций. Для этого надо сравняться с ПК по чистой мощности видеоядра, которое на консолях, увы, даже сегодня находится на уровне видеокарт среднего звена. И через пять лет ситуация станет только хуже.

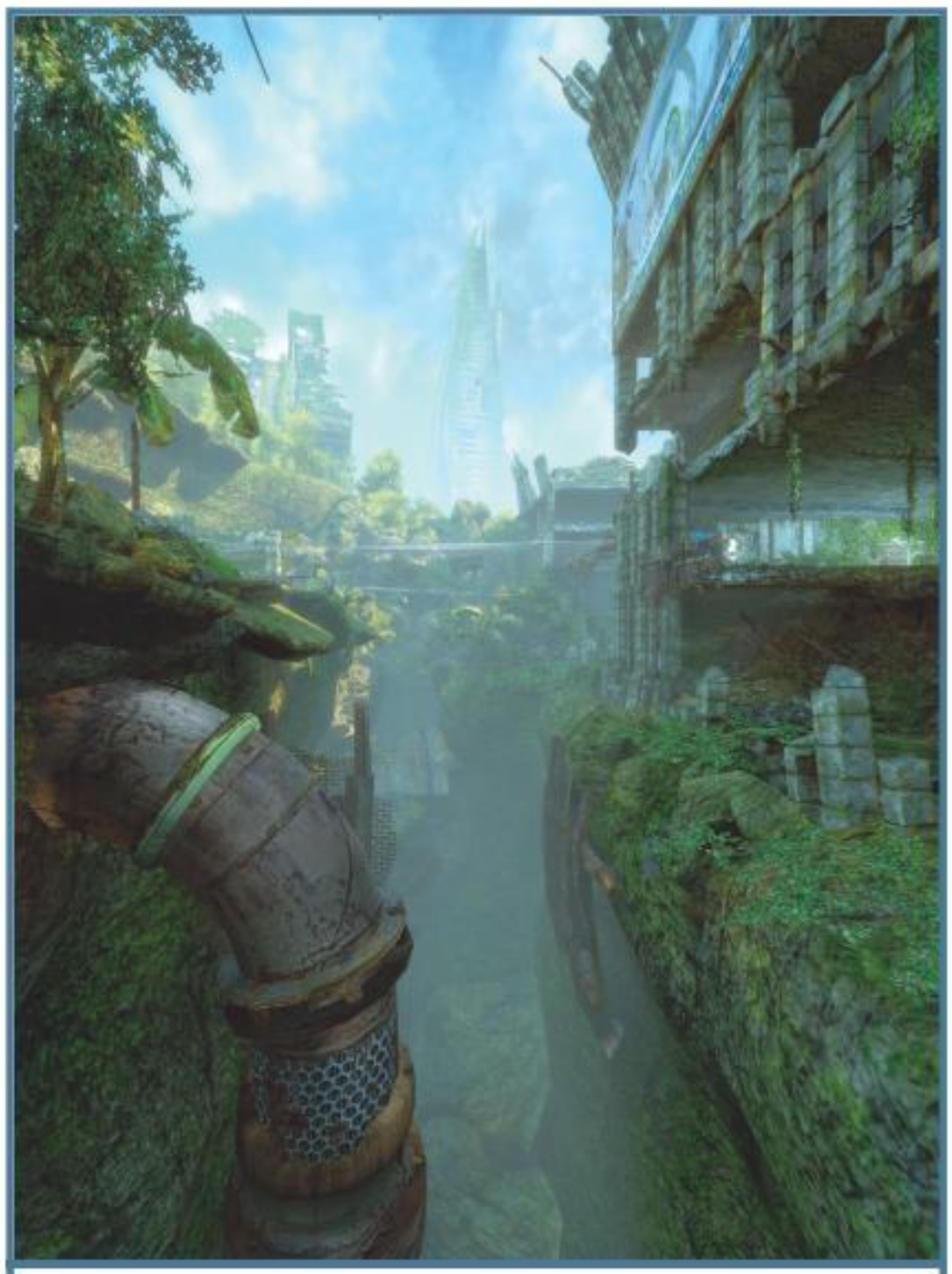
С помощью спецэффектов можно скрыть многие недостатки картинки и даже всю картинку целиком. Так что даже самая трэшевая графика имеет шансы остаться незамеченной. За годы работы с Xbox 360 и PS3 разработчики накопили в этом деле богатый опыт.

Хотя какие там пять лет? Вспомним скандал, разразившийся во время релиза консолей и получивший в соответствии с американскими традициями название «Резолюшенгейт». Внимательные читатели наверняка помнят, что еще на выставке gamescom 2013 появились первые недоуменные вопросы, почему игры не идут в разрешении Full HD? Тогда маркетологи мямлили что-то насчет того, что это не финальные версии… Ну вот, пожалуйста, подоспел релиз, и что мы видим?

Killer Instinct, **Dead Rising 3**, **Battlefield 4**, **Call of Duty: Ghosts** на Xbox One идут в разрешении 1280x720, **Ryse** от **Crytek** — в разрешении 1600x900 и 30 кадрах в секунду. На PS4, благодаря более мощному видеоядру, дела обстоят лучше, но не кардинально. Вокруг той же Call of Duty: Ghosts разразилась настоящая драма. Общественность выяснила, в каком же разрешении идет игра, то ли в HD с апскейлом до Full HD, то ли в полном Full HD. В итоге выяснилось, что версий было две — одна для журналистов, вторая для продажи. Угадайте, в какой из них был честный Full HD?

Шокированные покупатели задавали вполне логичный вопрос: где же хваленая мощь нового поколения, если приставки не справляются с такой банальной вещью, как показ игры с разрешением 1920x1080 на ско-

Артшот из модифицированного Skyrim — хоть сейчас в рамку и на стену. Уж во всяком случае это куда более серьезное искусство, чем квадраты Малевича и полосы Барнетта Ньюмана.



Хорошие текстуры и сверхвысокое разрешение — и даже древний консольный Enslaved: Odyssey to the West становится прекрасной основной для артшота.

рости в 60 кадров в секунду? А если надо выводить две картинки для 3D-очков? А что будет, если через пять лет актуальным станет разрешение в 4k? И это не какая-то фантастика или даже маловероятный вариант развития событий, а очень реальная перспектива, потому как для виртуальной реальности именно столько и нужно, обычного Full HD там явно недостаточно, и разработки VR-шлемов с таким разрешением уже ведутся.

Мы же из всего этого делаем печальный вывод. Производительности видеоядра PS4 и Xbox One едва хватает для поддержки разрешения Full HD, поэтому запаса для «извращений» типа текстур сверхвысокой четкости там просто нет. В кат-сценах, на скриншотах — пожалуйста, но не в самой игре. Поэтому консоли в ближайшие лет пять-десять будут всячески препятствовать «силовому» наращиванию качества картинки.

Это, безусловно, минус. Но не все так плохо. Недостаток качества текстур и моделей — одна из самых простых проблем в компьютерной графике, ее легко можно скрыть с помощью качественного дизайна, спецэффектов и прочих трюков. Кроме того, уровень их детализации сегодня уже достаточно высок, так что дальнейшая работа в данном направлении не так критична. Разнообразие моделей и текстур куда важнее их детализации, а уж эту проблему новые приставки решить смогут: огромного восьмигигабайтного объема унифицированной памяти должно будет хватить надолго.

Что это? Какой-то некстгеновый экшен, который появится через пару лет? Нет, всего лишь старый добрый Dark Souls вышел на ПК.

Освещение

Если при взгляде на игру нового поколения вы поражаетесь, насколько все круто и реалистично выглядит, но не можете сказать, за счет чего именно создается такой эффект, — можете быть уверены, что это заслуга продвинутой системы освещения. Грамотная работа с тенями и светом так сильно преображает картинку, что уже стала де-факто обязательной для любой современной игры.

Надо сказать, что новым консолям повезло: за последние годы графические технологии в этой области совершили большой рывок, поэтому инженеры успели добавить в PS4 и Xbox One поддержку всех новомодных фишек, выведя их на уровень ПК. Хотя алгоритмы освещения весьма требовательны к ресурсам, они хорошо оптимизируются. Ситуацию облегчает и тот факт, что системы освещения задействуют не только видеоядро, но и мощности процессора, особенно при отрисовке теней. Это дает лишний простор для маневра, так как с процессором у новых консолей дела обстоят куда лучше, чем с графическим ядром.

Благодаря вышеназванным факторам перспективы на развитие систем освещения в играх выглядят достаточно радужно. Хороший скачок качества уже произошел, и даже первые игры, которые мало похожи на полноценные некстген-проекты, могут похвастать динамическим освещением, качественными отражениями, мягкими тенями, имитацией глобального освещения и затенения, а также прочими графическими плюшками.

К примеру, **Killzone: Shadow Fall** использует очень интересную систему отражений, имитирующую технологию трассировки лучей. Настоящая трассировка — очень ресурсоемкая операция, использующаяся только в CG-роликах, однако создатели игры придумали, как обойтись без сложных расчетов. Отражения статичных объектов получают как и раньше — с помощью заранее просчитанной текстуры, к этому добавляют хитрый способ отражения динамических источников света и, наконец, немного упрощенной трассировки для динамических объектов.

«Я бы сказал, что подобные технологии станут стандартом для игр нового поколения. Все разработчики создадут что-то похожее, потому что это не менее важно, чем изобретение SSAO, системы имитации непрямого освещения и затенения. Это такая же попытка создать модель реального природного явления, пусть и очень грубая, но тем не менее очень способствующая правдоподобности и реалистичности картинки», — говорит глава технологического отдела **Guerrilla Games** Мишель Ван дер Лю.

Само собой разумеется, технологии не стоят на месте. Компания **Imagination Technologies**, например, обещает, что через пять лет создаст технологию, которая позволит проводить в реальном времени самую настоящую трассировку лучей, без всяких упрощений. Это позволит

Spec Ops: The Line по части графики не выделялся, но правильно выбранный ракурс может творить чудеса.

МОДное направление

Пока мы рассуждаем о перспективах развития игровых технологий, фанаты модов развлекаются как могут. И дело не только в улучшении качества графики. Главный смак — в возможности выбора. Разработчики онлайновых игр предлагают игрокам невероятные ассортименты модных костюмов, шляп, петов, однако все это блекнет на фоне того, что могут получить мододелы.

В их власти полностью поменять модель персонажа, придать ему фотореалистичное лицо на свой вкус, облачить в шикарную броню, в которой полигонов будет больше, чем во всей локации. Подрастающее же поколение, наоборот, стремится раздеть героинь — выбирают формы посимпатичнее, прическу для интимного места, качают моды для особо реалистичной и плавной анимации грудей и ягодиц. Исключительно из научного интереса, разумеется.

Это уже не путешествие в будущее, а настоящее путешествие в параллельную игровую вселенную, — при всем развитии технологий, при нынешней моде на добавление в игры пользовательского контента, такой свободы и таких возможностей игроки не получат еще очень долго. Хотя, кто знает…

разработчикам добавить в игры честные отражения. Мол, для этого надо будет добавить чип, который будет таким маленьким и дешевым, что его смогут вставлять даже в планшеты.

Сделаем вид, что поверили (хотя на такие обещания у нас уже настоящая аллергия), тем не менее спросим, а так ли это нужно? Отличия честной от нечестной системы заметит в лучшем случае каждый сотый игрок. Нечестную же трассировку начали применять еще в PC-версии **Crysis 3**, причем, по слухам, технология была схожа с той, что используют в Guerrilla Games. И стоит ли тогда огород городить?

Анимация

Анимация — настоящий священный Грааль игровой индустрии. Анимация практически не требует вычислительной мощности, разве что занимает немного места в оперативной памяти и на диске, поэтому новые приставки (да и старые тоже) способны переварить любые новшества. И таких новшеств в ближайшее десятилетие ожидается немало, потому что технологии анимации имеют огромный простор для совершенствования.

Казалось бы, куда ее еще развивать? И так уже некоторые товарищи (не будем тыкать пальцем в **Quantic Dream**) ничего, кроме анимации, в играх не используют! Ну что же, кат-сцены снимать студии действительно научились, а вот в играх пока дела обстоят не очень. Игроки хотят разнообразия и требуют, чтобы анимации было как можно больше, чтобы она была более плавной. Разработчики хотят того же, только есть проблема — нет денег.

Расходы на качественную анимацию столь высоки, что по-ка по карману только избранным, а потому главная задача в развитии технологий сейчас направлена на их, технологий, удешевление. Какой смысл иметь один **Beyond: Two Souls** и сотню инди-проектов без кат-сцен вообще и с анимацией уровня десятилетней давности?

Подвижки в этом направлении есть. Появляются новые мощные инструменты, доступные бедным студиям, все автоматизируется, сокращается количество ручного труда. Примитивную студию захвата движений можно создать буквально на коленке. Например, российская программа iPi Studio позволяет всего за тысячу долларов оборудовать мини-студию по захвату движений, нужна лишь программа, а также пара контроллеров Kinect или (для фанатов Sony) 4-8 камер от PlayStation. iPi Studio была использована для создания анимации в сотнях проектов — роликах, инди-играх, даже была задействована для создания части анимаций в Halo 4. А еще с ее помощью делали анимацию для толпы солдат в фильме Федора Бондарчука «Сталинград».

Крупные студии тоже ищут возможности сэкономить. Новые технологии направлены на то, чтобы сделать процесс создания анимации как можно проще, в идеале — сделать так, чтобы работали одни лишь актеры, без помощи программистов, а результат (анимация, мимика, звук) в реальном времени передавался бы в игру, позволяя контролировать уровень качества конечного продукта.

Борьба за удешевление анимации не означает, что в плане качества разработчики успели достигнуть абсолютного совершенства. Куда там! У использующейся сейчас технологии захвата движений есть одна фундаментальная проблема — ее негибкость, неспособность приспосабливаться к окружающему миру. Например, все анимации бега делают так, будто человек бежит по ровной поверхности. Но ведь в играх постоянно встречаются кочки и буераки! В результате ноги персонажа регулярно проваливаются в текстуры или зависают в воздухе. Все уже привыкли и не обращают внимания.

Или другой пример: записывают анимацию открытия человеком двери. Если же персонаж встанет чуть левее или чуть дальше, он будет открывать пустое место. Поэтому, когда вы нажимаете на кнопку открытия двери, ваш герой просто «подъезжает» к нужному месту, после чего

Глядя на крутые скриншоты давно вышедших игр, становится жалко: эх, если бы они не вышли, я бы в них захотел сыграть! Этот скриншот вполне подошел бы какому-нибудь Fallout 4, но на самом деле это всего лишь Rage.

включается анимация. Выглядит ужасно, а что делать? А делать надо вот что — отказываться от примитивной технологии захвата движений и перейти на процедурную анимацию.

Процедурная анимация позволяет привязывать движения персонажа к виртуальному окружению, чтобы рука хватала именно ручку двери, где бы ни находилось остальное тело, и чтобы нога, оказавшись на бордюре, сгибалась бы в колене, а не проваливалась под землю. На словах все просто, принцип реализации тоже известен. Но все опять упирается в деньги.

В наше время сами студии не готовы самостоятельно заниматься столь сложными разработками, предпочитая покупать готовые решения у специалистов. Нужны деревья — купили систему SpeedTree, нужна физика — купили движок Havok. В принципе, система процедурной анимации тоже есть — движок Euphoria от компании **NaturalMotion**, но сами разработчики признают, что до недавнего времени он был слишком сложным для интеграции в игры, требуя программистов очень высокого класса.

Разработчики надеются, что в скором времени сделают свою технологию более простой и дружелюбной, но, честно говоря, у нас есть сомнения: пока подобные вещи нельзя будет без лишнего геморроя подключить к популярным движкам типа Unity, UE, CryENGINE и прочим, на особую популярность рассчитывать не приходится. На данный же момент Euphoria активно используется разве что студией **Rockstar**.

Дьявол в деталях

Один из важнейших параметров качества графики — детализация игрового мира. Именно «стерильность», отсутствие мелочей вроде мусора и прочих мелких предметов не позволяет стать компьютерной графике похожей на реальность. Как мы не раз уже писали, возможность низкоуровневого программирования без участия всяких API типа DirectX дает консолям возможность работать с большим количеством объектов.

Правда, PS3 и Xbox 360 это преимущество реализовать так и не смогли из-за катастрофической нехватки оперативной памяти. Однако на этот раз разработчики учли свои ошибки, набив PS4 и Xbox One таким количеством оперативки, что удивительно, как у них корпуса не треснули. В этом плане приставкам опять повезло, — как раз на стадии их проектирования началось невиданное падение цен на микросхемы памяти, позволившее удовлетворить самые смелые запросы разработчиков.

Угадаете, откуда кадр? Обратите внимание на знакомые грибочки. Можете не верить своим глазам, но это Морровинд, воссозданный на базе Skyrim с помощью мода Skywind.

Казалось бы, все это позволяет новым консолям развернуться на всю мощь и начать ставить рекорды по уровню детализации игровых вселенных, но… Увы, увеличение количества объектов означает автоматическое повышение числа полигонов в кадре, и эта нагрузка ложится на видеоядро, которому и без того приходится несладко. Чтобы полностью реализовать преимущества по работе с объектами, их должно быть очень много, но при этом они должны быть очень простыми.

Типичный пример, где можно будет получить существенный выигрыш, — авиасимуляторы с городами, состоящими из тысяч примитивных моделей домиков в пару десятков полигонов. Или какая-нибудь стратегия с десятком тысяч юнитов. Вышедший на старте PS4 экшен **Knack** звезд с неба не хватает, но с точки зрения графических технологий главный герой представляет некоторый интерес: он состоит из пяти тысяч независимых объектов, выполненных из разных материалов, со своими физическими свойствами.

Во всех остальных случаях основная нагрузка будет ложиться на видеоядро. Даже банальный расчет травы (казалось бы, наш случай — куча простых однородных объектов) все равно обрабатывается почти исключительно GPU. Тем не менее в предстоящие пять лет мы ждем, что игровые вселенные станут гораздо больше и насыщеннее деталями.

Первые признаки уже есть (мы имеем в виду бум анонсов проектов с открытым миром), но, если честно, нам было бы интересно посмотреть, во что превратятся за следующие пять лет высокобюджетные коридорные шутеры. Не то чтобы игры с открытым миром были нам не интересны, просто там все давно понятно. Одно лишь увеличение дистанции прорисовки может отожрать львиную долю имеющихся ресурсов. Остатки же истратят на более густую траву, деревья, камней побольше навалят — все это в плане производства стоит копейки, а часто вообще создается автоматически, так что никаких проблем (финансовых или технологических) разработчикам решать не придется.

Зато в закрытых помещениях нет травы и деревьев, дистанция видимости в десяток метров, видеоядро имеет запас мощности… и вот тут-то кардинальное увеличение детализации может дать совершенно потрясающий результат, вплоть до зачатков фо-

Еще одно возвращение в Морровинд. Ночные леса Ввардендфелла, отчетливо видны низкополигональные модели деревьев. По сути, основной эффект картинки строится на работе с освещением и постфильтрами.

Новые фавориты

Прошлое поколение игр стало поколением шутеров. Интересно, а какой жанр сможет стать царем горы на этот раз? Фанаты какой вселенной должны радостно потирать руки в предвкушении эпика? Сомнений нет, фаворитами нового поколения станут ролевые игры с открытым миром. Там можно будет задействовать большой объем памяти, процедурную генерацию контента. Разрушаемое окружение и детализированные интерьеры даже на уровне вчерашних шутеров станут большим шагом вперед. У разработчиков появится отличная возможность проявить себя в работе с искусственным интеллектом.

Многие «камерные» и даже чисто коридорные игры могут перейти в разряд open world — **Mass Effect**, **Dragon Age**, а может быть, даже сам **Half-Life 3** (по крайней мере, слухи такие имеются). Больше всего, конечно, выиграют игры от компании **Bethesda** — **The Elder Scrolls** и **Fallout**. Раньше Bethesda была скована рамками бюджета и жесткими ограничениями консолей прошлого поколения, но после того, как Skyrim разошелся тиражом в 20 миллионов, ждем от них чего-то совершенно особенного.

Также серьезное подспорье в плане графики получат стратегии и разного рода симуляторы — игры, где с текстур спрос небольшой, зато количество разного рода мелких объектов (домов, астероидов, деревьев, юнитов) может достигать нескольких сотен, тысяч и даже десятков тысяч. Причем это касается игр как на консолях, так и на ПК, — компания AMD показала технодемо Star Swarm, демонстрирующее возможности своего нового API Mantle.

Пять тысяч кораблей, каждый со своим ИИ, сражались в космосе, выпуская тысячи и тысячи лазерных лучей. Зрелище было эпичное, хотя ручной работы там было минимум — пара-другая куцых моделек корабликов, растиражированных тысячами, текстура звездного неба да несколько спецэффектов. Это и есть главный секрет графики нового поколения: потратить копейку, но чтобы результат выглядел на тысячу.

тореализма. Одна проблема — стоить это будет дорого, потому что одно дело дать компьютеру приказ отрендерить лужайку с травой, а вот заполнить виртуальную комнату сотней вещей, каждую из которых надо сделать вручную, — совсем другое. Затраты вырастут неимоверно, но у консольных разработчиков денег всегда хватало.

Единственный выход

Раньше CPU и GPU разделяла четкая граница. Процессоры были медленными, но универсальными устройствами, способными на сколь угодно сложные расчеты. Графические же ядра были быстрыми, но глупыми — примитивные числодробилки, способные лишь на те операции, которые заложены в их конструкцию. Раньше эта ограниченность не позволяла им заниматься чем-то, кроме обработки графики, но теперь видеопроцессоры стали гораздо умнее и самостоятельнее, что еще важнее — они стали гораздо быстрее.

Процессоры уже несколько лет как топтались на месте, а производители видеокарт для ПК бодро шагали вперед, создавая монстров с семью миллиардами транзисторов. Поэтому в последнее время игры все больше и больше начали полагаться на графические процессоры. Многослойные текстуры высокого разрешения, сложные системы освещения, спецэффекты, тесселяция, параллакс-маппинг и прочие новые технологии. На видеокарты начали перекладывать даже ту нагрузку, которая раньше выполнялась только на процессоре, — в частности, расчеты продвинутой физики, такие как симуляция тканей или жидкостей.

Но, к сожалению, новые консоли могут похвастать чем угодно, только не мощным графическим ядром, что ставит их в уязвимое положение. Причина проста: Sony и AMD решили использовать гибридный процессор, то есть CPU и GPU на одном кристалле. Конечно, это не совсем «встроенное видео», к которому привыкли владельцы ПК, хотя суть та же. Однокристальные системы невероятно удешевляют производство, причем чем дольше производится консоль — тем больше будет экономия. Intel и AMD лишь относительно недавно занялись производством гибридных процессоров, поэтому еще не научились интегрировать в них мощные видеоядра. И хотя AMD постаралась как могла, создав уникальный продукт, графика осталась самым слабым звеном новых консолей.

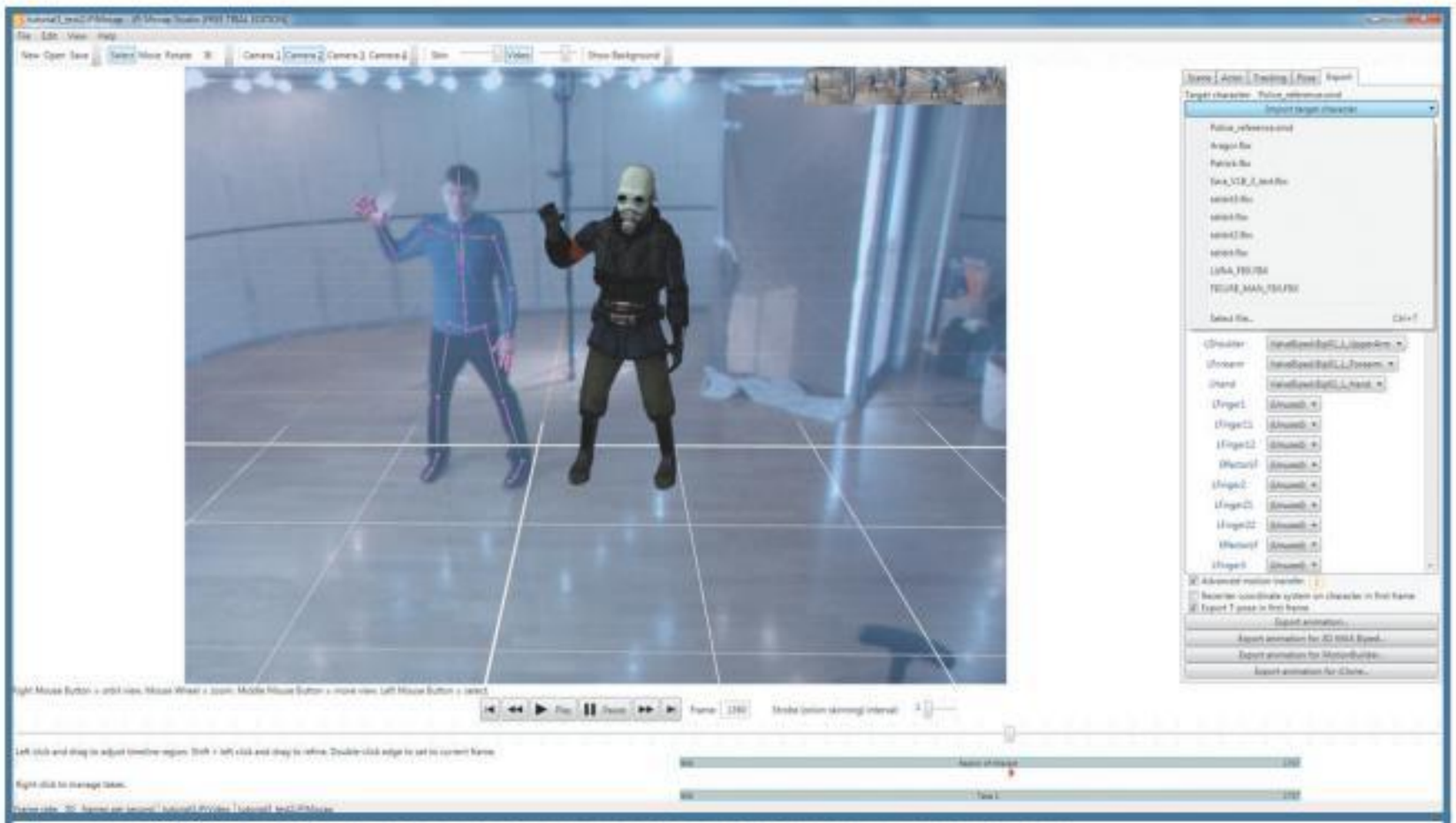
Обычно на старте приставки уверенно вырывались вперед, однако на этот раз они едва взяли планку среднестатистического игрового ПК, что бы там ни говорили маркетологи. Да, впереди годы оптимизаций, но тот факт, что многие игры не поддерживают разрешение Full HD, говорит о полном отсутствии запаса мощности. Можно ли ругать производителей? Ни в коем случае. Sony и Microsoft выложились по полной программе, сделав все возможное, а местами даже и невозможное.

Они очень удачно угадали со временем выпуска консолей — как раз в тот момент, когда индустрия совершила очередной рывок в технологиях, а впереди замаячила перспектива долгого застоя. Поэтому Xbox One и PS4 поддерживают все самые модные графические технологии, которые только-только начинают появляться в играх. Плюс к этому, графика достигла вполне удовлетворительного уровня, когда дальнейшие достижения уже не так впечатляют, а порой даже и вредят (вспомните, что мы говорили про гонку бюджетов и какой ценой она обошлась игровой индустрии).

Вольготнее всего в плане графики чувствуют себя космосимуляторы. В космосе мало объектов, много пустоты, можно сконцентрировать усилия на чем угодно. Сделать сложные модели кораблей, или сверхчеткие текстуры туманностей, или же добавить на сцену тысячи объектов.

Если кто-то желает оценить преимущества процедурной анимации, он может оценить работу движка Euphoria в Grand Theft Auto 5, благо посмотреть есть на что.

Разработчики уверяют, что Killzone: Shadow Fall использует технологию, имитирующую трассировку лучей. Большой минус подобных технологий — надо пару часов бегать с провожатым по игре, чтобы их найти.



Программа iPi Motion Capture позволяет заниматься созданием анимации прямо на дому.

Поэтому, скорее всего, Sony и Microsoft намеренно не стали форсировать мощности приставок, чтобы снизить их стоимость, а заодно дать студиям передых и не провоцировать новый рост стоимости разработки игр. Как ни парадоксально, но недостатки PS4 и Xbox One в конечном счете становятся достоинствами, — надо признаться, что это поколение все больше и больше удивляет продуманностью конструкции и прозорливостью создававших их инженеров. И это прекрасно, но мы сюда не хвалить приставки пришли, а выяснить, что же станет с графикой в ближайшую пятилетку! Так что же, если новые консоли слабы по части графики, весь прогресс накрывается медным тазом?

Огонь, вода и медные тазики

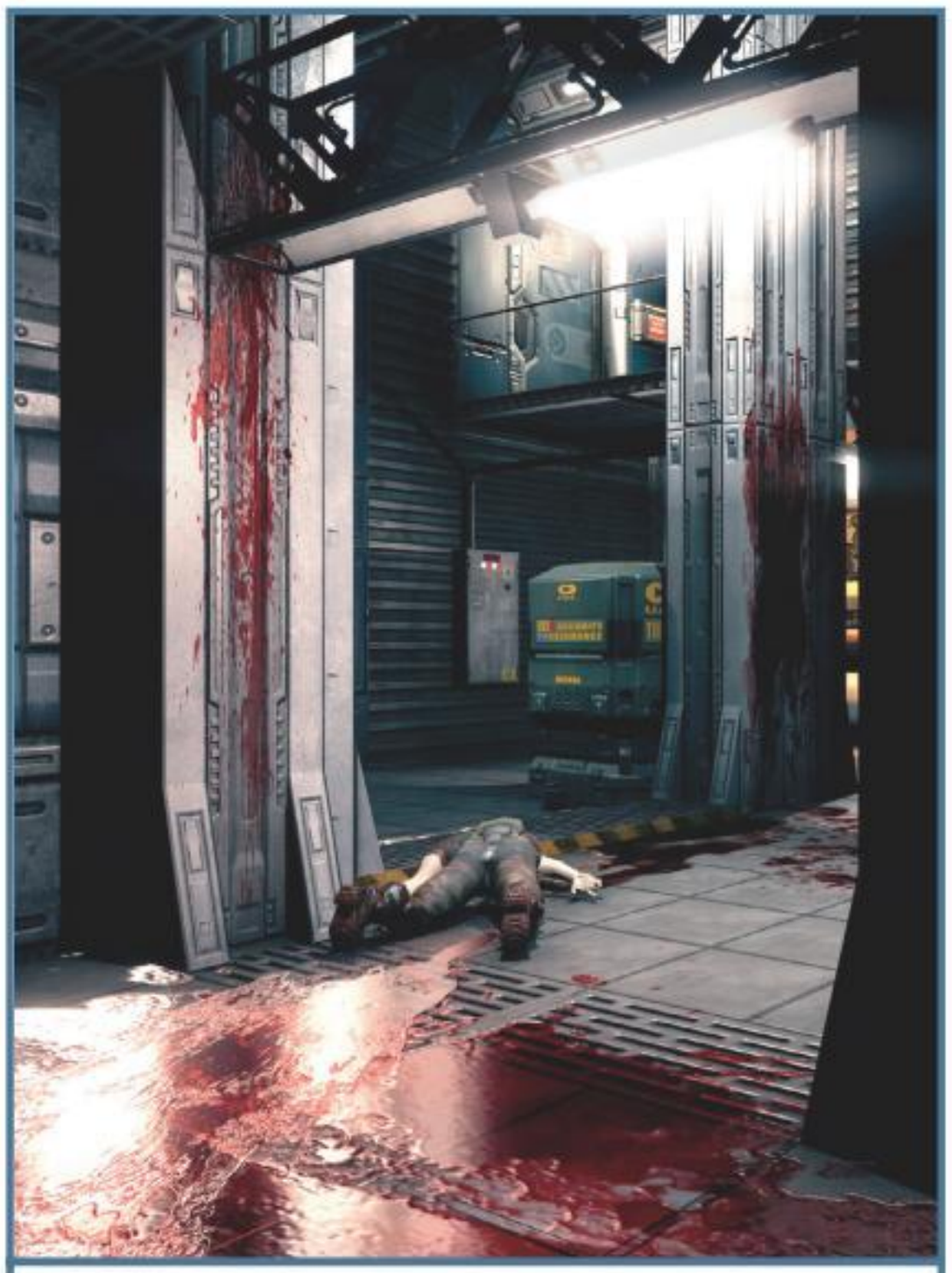
Нет, технологический прогресс отнюдь не отменяется, возможно, он даже усилится, потому что наступление будет идти сразу на два фронта. Первым фронтом станут приставки. Да, слабое видео, зато в активах имеется мощный процессор, куча памяти, большие бюджеты и любовь аудитории к дорогим одиночным играм! А это значит, что разработчики имеют огромный простор для развития всего, что не связано с пикселями и полигонами. Интерактивность, разрушаемое окружение, физика, искусственный интеллект — согласитесь, именно этого играм сейчас и не хватает, а вовсе не гигантских текстур, которые не на каждый экран влезут.

Эксперты полагают, что наиболее модным среди разработчиков (и в то же время наиболее интересным для игроков) направлением станет именно изменяемое и разрушаемое окружение. Эндрю Боуэлл, представляющий команду по разработке движка Havok, считает, что эта фишка может набрать популярность так же быстро, как это было с ragdoll-физикой более десяти лет тому назад.

«В свое время ragdoll стал стандартом для прошлого поколения игр, его можно было встретить буквально везде. Мы думаем, что с разрушаемым окружением случится та же история. Закончится тем, что игроки просто будут считать неприемлемой ситуацию, когда игра не позволяет им сделать дырку в стене или не дает разломать стол и полюбоваться на его обломки», — считает Эндрю.

Раньше приходилось просчитывать разрушение каждой модели заранее, что было по кар-

Стоит добавить в игру реалистичное освещение — и можно считать, что полпути к фотореализму уже сделано. На скриншоте, кстати, прокачанная модами Grand Theft Auto 4.



Грамотный дизайн помогает сэкономить на полигонах. С качественными текстурами Doom 3 выглядит неплохо и сегодня, хотя разработчики ради новой системы теней специально упрощали все модели.

ману только самым богатым студиям, теперь же все делается автоматически. Надо только предусмотреть такую возможность в движке. В автосимуляторе **Next Car Game** разрушаемость круче, чем в Battlefield 4, а ведь делает ее маленькая финская студия, и бюджеты там далеко не космические.

Поэтому приставки совершенно точно не будут лежать камнем на пути прогресса и позволят разработчикам создавать красивые, продвинутые в технологическом плане игры. Однако же остается еще второй фронт, где консоли воевать не смогут. На этом фронте будет продолжаться борьба за сверхвысокие разрешения и виртуальную реальность, крутые текстуры и сверхдетализированные модели, за новейшие технологии, о которых, вполне вероятно, мы сегодня даже и не слышали. Кто будет за все это воевать?

Наш старый добрый знакомый — персональный компьютер. Во времена царствования приставок прошлого поколения он находился в глубоком кризисе, а потому игрокам приходилось довольствоваться портами с консолей. Но теперь ситуация изменилась. ПК нашел, наконец, свою аудиторию и начал активно отвоевывать утраченные позиции. Улучшается качество портов, разработчики не скупятся на создание четких текстур специально для ПК, с каждым годом появляется все больше дорогих эксклюзивов. Например, новая корейская ММО **Black Desert**, — если хотите увидеть, как будут выглядеть консольные игры через несколько лет, загляните на бета-тест, узнаете много нового.

Да, похоже, что отныне революции в графике будут устраивать не офлайновые блокбастеры от западных студий, а их азиатские коллеги, производители ММО, которые делают игры специально для компьютеров, имеют хорошие бюджеты и богатый опыт. Чем дальше будет развиваться онлайновый рынок, тем меньше будет негативное влияние консолей на развитие технологий.

+ + +

Как видите, все не так уж плохо. Застой в технологиях на ближайшие годы отменяется, более того — развитие игр должно выйти на новый уровень. Раньше разработчики бились за то, чтобы завернуть свой проект в самую красивую обертку, не всегда заботясь о содержимом. Они мерились, у кого графика круче, у кого кат-сцены эпичнее, у кого анимация хвоста собаки реалистичнее. В результате получались красивые блестящие конфетки с начинкой коричневого цвета, которую можно было принять за шоколад лишь при наличии очень богатого воображения. Но минус на минус дает плюс, новые консоли наконец-то дали индустрии повод уделить внимание другим вещам — геймплею, интерактивности виртуальных миров, технологиям пользовательского контента и процедурной генерации. Всему тому, что сложно показать в роликах и скриншотах, но что очень сильно повышает интересность игры. А значит, можно не беспокоиться — игры выходят на верный курс! +

Создатели FlatOut хотят снова показать всем пример, что значит настоящие разрушения, — модель повреждений в их Next Car Games просто завораживает. Можно часами биться (машиной) об стену, и ничуть не надоест.

Невыносимое давление

Компания Valve собрала на конференции Steam Developer Days разработчиков со всего мира, и они вместе решали, как сделать мир лучше. В итоге решили, что лучше будет без Windows.

Что было бы, если **Microsoft** оказалась вдруг на месте **Valve**? На следующий же день под окнами игровых студий наверняка начали бы околачиваться агитаторы с мегафонами: «Уважаемые разработчики Win-dows! Переходите на нашу сторону! Microsoft вам лжет! Наш великий лидер Гейб Ньюэлл не ест младенцев на завтрак, а платформа Linux очень дружелюбная, здесь имеется много платежеспособных игроков! Переходите к нам, и вам будет гарантировано горячее питание три раза в день и продажи не менее пятидесяти тысяч копий!» Ну а что было бы, если Valve оказалась на месте Microsoft? Тогда получилась бы конференция Steam Developer Days 2014. Собственно, именно о ней и пойдет наш сегодняшний рассказ.

Первый съезд

Мы уже не раз писали, что у рынка ПК-игр есть одна небольшая проблема — им никто не занимается. Более того, его развитию достаточно активно вредят. Например, Microsoft за последние годы сделала очень многое, чтобы пользователи ПК чувствовали себя несчастными и никому не нужными, — отдала консольщикам кучу игр и крутой онлайновый сервис, выпустила ужасную Windows 8.

Не то чтобы это было большой проблемой. Платформа ПК слишком большая, сильная и независимая, чтобы страдать от вредительства даже такого могучего гиганта, как Microsoft. Но все же как-то обидно, не находите? Windows приносит Microsoft прорву денег, а они, понимаешь, еще и гадости делают! Поэтому, когда Valve изъявила желание занять место Microsoft и под своим чутким руководством возглавить развитие платформы, пользователи были только рады.

Только как можно возглавить свободный рынок, у которого нет ни законов, ни хозяев? До некоторых пор считалось, что Valve ограничится выпуском SteamOS, созданием стандартов и установлением связей с производителями. Согласитесь, для одной компании это уже огромная куча работы. Но студия сумела удивить, подойдя к решению этого вопроса куда серьезнее, чем кто-либо мог предположить, — похоже, там решили взять на себя шефство над всеми ПК-разработчиками разом и первым делом организовали конференцию Steam Developer Days.

Другие бы созвали прессу и устроили шоу, чтобы попиарить себя любимых, но Valve в роли «платформодержателя» повела себя совсем иначе. Журналистов не пригласили вовсе, а вместо них созвали 1200 разработчиков со всего мира и начали делиться с ними опытом. Рассказывали, как делать игры лучше, как делать игроков более счастливыми, как не наступать на грабли, на которые наступили они. Заодно рассказывали про Steam, Steam Machines, SteamOS и программирование под Linux, — но во всем мероприятии не чувствовалось хоть какого-то рекламного подтекста. На всей конференции не было ни единого логотипа Valve.

Впрочем, нужды в этом не было. Все и так знали, куда они пришли, да и вообще происходящее наминало съезд коммунистической партии в эпоху СССР — еще за 40 минут до начала первого выступления зал был полон, а вышедший на сцену Гейб Ньюэлл сорвал бурные и продолжительные аплодисменты. Атмосфера была почти революционная: армия разработчиков готовилась послушать своих генералов, готовящихся повести их в бой против монополии Windows. Давайте послушаем и мы!

Фото: Сергей Галенкин

Xbox One? PS4? Нет, вот он — настоящий завтрак для чемпионов. Посмотрим, как сумеет переварить его игровая индустрия.

Разводим пар, встаем на рельсы, наш паровоз не заржавел — вперед везет ПК-платформу наш светлый вождь, товарищ Ньюэлл!

Мифы о пингвинах

Что такое платформа Linux? Кто-то вспомнит бородатых императорских админов, другие — про знаменитый патч для KDE под FreeBSD, третьи помянут Android. На деле же Linux в сознании общества сегодня является не более чем сборником мифов, не имеющих никакого отношения к действительности. Причем подобным мифам склонны верить даже такие умные и образованные люди, как разработчики игр. Поэтому на Steam Dev Days говорили не только как программировать под Linux, но и почему вообще стоит этим заниматься.

Многие студии опасаются, что при переходе на Linux им придется поддерживать десятки самых разных дистрибутивов — BSD, Mageia, Ubuntu, SuSE, Mint, Knoppix, Debian и бог знает что еще. На деле же никаких трудностей нет. Достаточно сделать один вариант игры, и он будет поддерживаться любой версией Linux; просто надо заранее предусмотреть такую возможность и обойти острые углы — в частности, пользоваться связкой библиотек SDL и OpenGL. Первая обеспечивает поддержку периферии и 2D-графику, вторая — поддержку 3D-графики, а вместе они являются чем-то вроде виндоусовского DirectX, позволяя разом поддерживать все Linux-семейство.

Следующим препятствием (как для разработчиков, так и пользователей) становится ситуация с драйверами, с которыми, как всем известно, на Linux очень и очень плохо. Так вот, это самое «всем известно» — очередной миф, который, похоже, придется опровергать еще очень долго. Мы и сами так считали, и искренне верили, что вся эта катавасия со Steam Machines затеяна ради того, чтобы облегчить положение с поддержкой железа: создать стандарты, договориться с производителями. И что? Да ничего. Никаких стандартов мы не дождались, а Steam Machines — это обычные брендированные ПК без каких-либо ограничений по конфигурациям.

Может быть, их вообще выпустили ради того, чтобы развеять этот самый миф? Дать гарантию работоспособности тем, кого заботит эта тема, а заодно доказать, что у Linux нет проблем с поддержкой железа? Ведь на практике оказывается, что дела здесь обстоят порой даже лучше, чем на Windows. Там при переходе с одной версии ОС на другую постоянно отваливается поддержка какого-нибудь оборудования.

Автор статьи может подтвердить: сменив XP на Windows 7 ему пришлось сменить также отличную звуковую карту и принтер, просто потому, что производитель перестал их поддерживать, а неофициальные драйвера хоть и нашлись, но работали плохо. На Linux таких проблем нет, поэтому, если у устройства был драйвер в эпоху Windows 95, оно заработает и сейчас.

Да, это не отменяет факт того, что некоторые производители вообще не писали Linux-драйвера для своих устройств, но в последний год ситуация кардинально изменилась. Абсолютное большинство устройств, которые лежат сейчас на полках магазинов, поддерживают Linux не менее хорошо, чем Windows: просто воткнул, и оно заработало. Какую роль в этом сыграла Valve? Остается только гадать.

Еще один миф гласит, что, дескать, на Linux нет нужных разработчику инструментов. Там есть все, кроме, разумеется, Visual Studio (которую выпускает Microsoft), но даже для нее есть отличные альтернативы. Все остальное поддерживает Linux по умолчанию — софт, движки, весь

Журналистов на Steam Dev Days не пригласили. Вообще не пригласили. Ну вот как так можно, а? Нас бы приехало тысяч пять-десять, не больше, и места мы почти не занимаем, могли бы у стенки постоять!

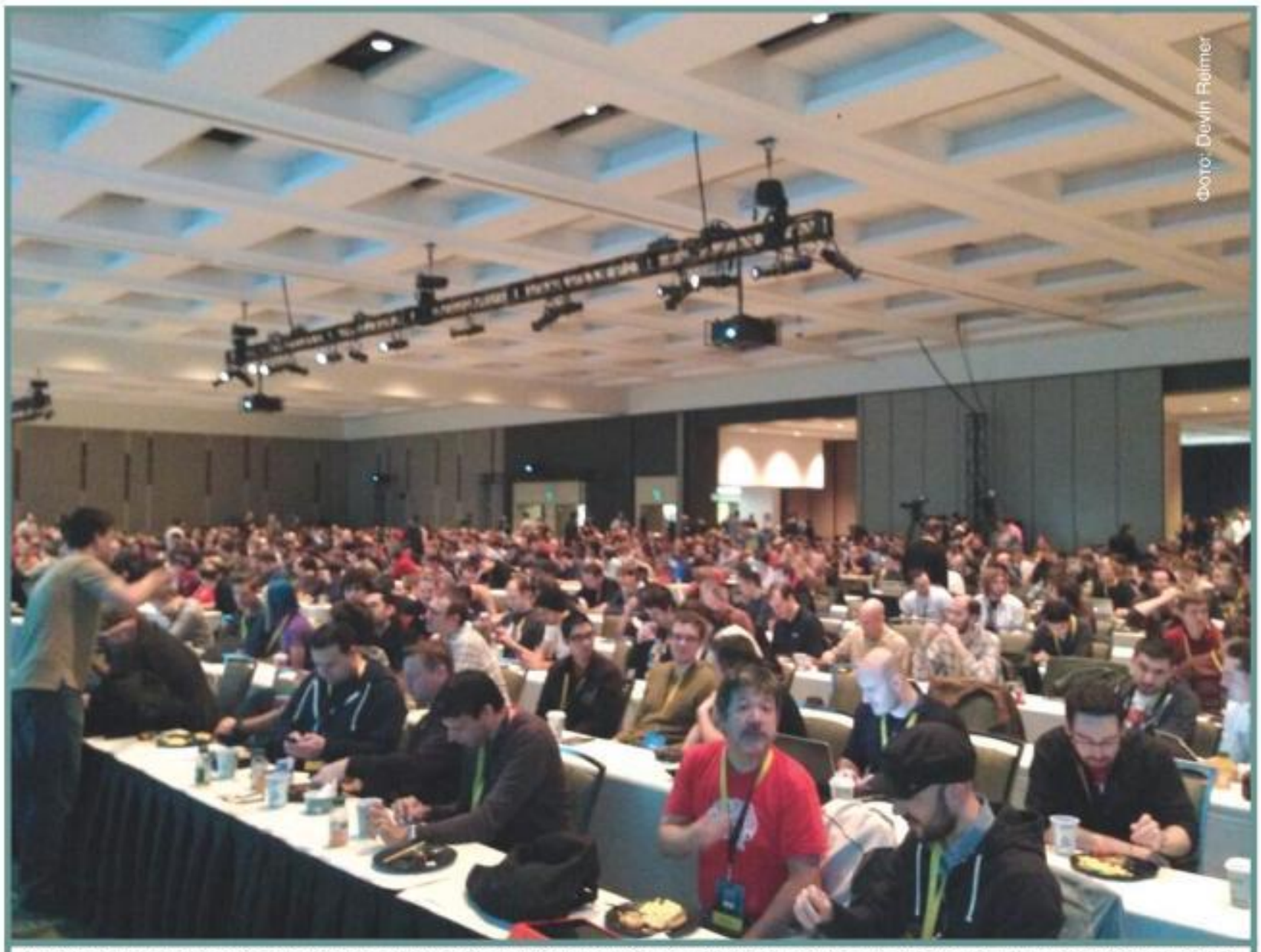


Фото: Devin Reimer

За сорок минут до начала конференции зал был уже полон. Здесь было чем заняться и без лекций, разговоры и дискуссии велись даже в коридорах.

middleware, крутые новые технологии типа Oculus Rift или контроллера Leap Motion. Один из самых популярных движков в индисреде, Unity3D, вообще позволяет создать порт под Linux буквально одной кнопкой — именно поэтому библиотека игр на платформе растет не по дням, а по часам.

Да и в целом портирование перестает быть проблемой. Опытные разработчики утверждают, что если вы делаете игру для Windows, но используете при ее создании упоминавшиеся выше библиотеки SDL и OpenGL (а они прекрасно работают на Windows и еще куче платформ), то вы автоматически выполнили 90% работы по созданию порта, даже если вы этот Linux в глаза не видели и вообще не знаете, что это такое.

Учимся на кошках Valve

На Steam Dev Days выступали не только сотрудники Valve — свои доклады читали разработчики успешных студий, представители больших компаний, проводились круглые столы, где обсуждались самые разные проблемы. Все делились опытом друг с другом, пытаясь сообразить, как же сделать игровую индустрию лучше. Огромный интерес вызвали вопросы маркетинга и монетизации бесплатных игр: как ни крути, все игры делаются ради денег, а бесплатные тем более, и хорошо бы, чтобы этих денег было побольше.

Тут Valve было что рассказать, и ее лекции, посвященные экономике **Team Fortress 2** и **Dota 2**, для многих стали настоящим откровением. Например, когда спросили, как определять успешность той или иной фишки, сотрудник студии ответил — измерять можно по-разному, но только не прибылью, потому что можно запросто добавить в игру фишку, которая принесет вам кучу денег, но оттолкнет игроков.

Казалось бы, зачем нам игроки, если нужны именно деньги? Но в Valve уверяют: лучше не пускать игрока в игру вовсе, чем завлечь его, выдоить досуха и выбросить через полгода, полного обид и разочарований. Для многих разработчиков, в том числе и тех, кто присутствовал на конференции, эта стратегия до сих пор не очевидна. Они считают, что можно успеть сорвать куш и так. Ну а игроки пусть обижаются. На обиженных воду возят, как гласит старая поговорка. Что же, считать себя самым умным — это священное право каждого человека, так что не будем им мешать. Но если вам интересно узнать, в чем они ошибаются, извольте.

Помните, мы говорили о проблемах, которые начались на рынке мобильных игр? Бесплатные игры идут сейчас по тому же пути. Стоимость привлечения пользователя растет, а ежемесячный доход с него — нет. Значит, чтобы выжить, нужно задержать его в игре не на месяц-два, а гораздо дольше. Более того, индустрия постоянно меняется, студия может выпустить новые игры или сменить платформу, и кто поручится, что ушедший однажды игрок простит все обиды и вернется?

Поэтому счастливые игроки становятся не блажью, а выгодной инвестицией в будущее, гарантией стабильности, которая в наши неспокойные времена ценится на вес золота. Репутация, доброжелательная аудитория, хороший продукт — очень скоро без всего этого прожить на рынке бесплатных игр станет очень и очень сложно.

Для самой Valve счастье игрока является единственным объективным мерилом успешности ее действий. Например, система Pay to Win, по мнению студии, плоха вовсе не тем, что там можно купить победу, а исключительно тем, что за счет счастья одного человека необходимо сделать несчастными других.

Фото: Сергей Галенкин

Открыл конференцию, конечно же, сам Гейб Ньюэлл. Ходят слухи, что раз в году он надевает красную шубу и разносит детям подарки, телепортируясь с помощью портальной пушки.

Гривной по песо

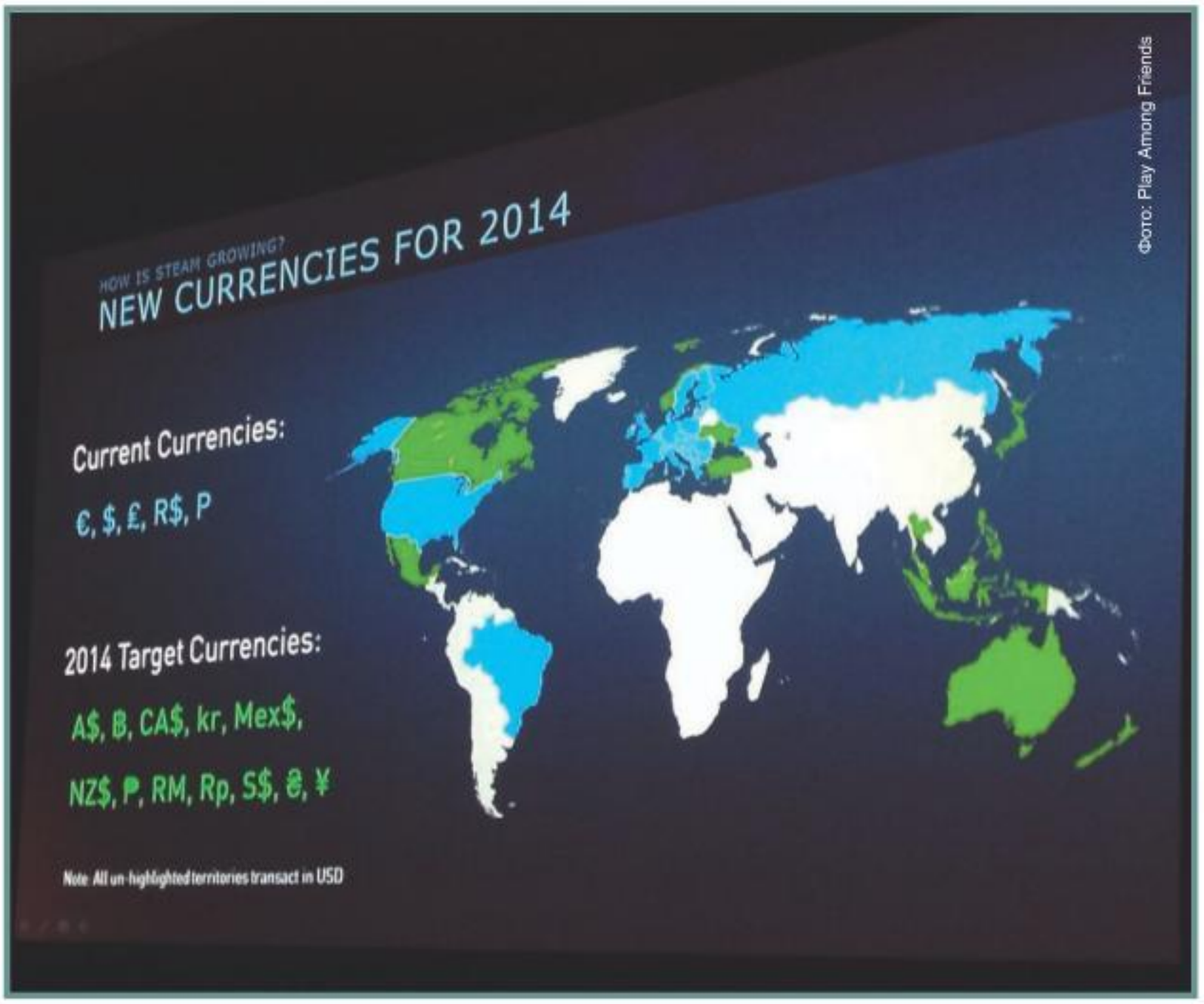


Фото: Play Among Friends

За последний год Steam взял планку в 75 миллионов пользователей — причем речь идет не о зарегистрированных аккаунтах, а о живых людях, которые покупают игры и даже иногда в них играют. Компания предоставила интересную статистику: 41% доходов они получают от Северной Америки, еще 40% — из Европы, а Россия и страны СНГ находятся на третьем месте, причем с громадным отрывом — всего 5%. Тем не менее Valve считает русскоязычный сектор наиболее перспективным регионом, потому что за последний год именно мы показали рекордные темпы роста — продажи выросли аж на 128%. Неплохо проявила себя и Бразилия, которая подросла на 75%, ее доля сейчас составляет 2%.

В Valve считают, что такой рост стал возможен благодаря переводу сервиса на рубли вместо долларов, а также установлению локальных цен. По крайней мере, компания решила продолжить эксперимент в еще больших масштабах: к текущим пяти валютам в этом году добавится поддержка еще двенадцати денежных единиц, начиная от мексиканских песо и заканчивая украинской гривной.

Как же сделать так, чтобы все были счастливы? Возможностей масса, главное — не бояться экспериментировать. Например, можно зарабатывать на подарках. В Team Fortress 2 миллион игроков подарили кому-то подарок, а получили их почти два миллиона. Один игрок вообразил себя Санта-Клаусом и единолично раздал более 12 000 подарков. Счастливы все — и те, кто дарит, и те, кто получает, да и разработчики в накладе не остаются.

Есть и другие примеры. Все помнят, как во время последней зимней распродажи люди могли «крафтить» себе эксклюзивные вещи из популярных f2p-игр. Было создано два миллиона вещей, а доходы подскочили на 50-70%! Еще один случай: в ходе чемпионата The International 2013 студия продавала «Компендиум», интерактивную книгу, из которой можно было узнавать все новости турнира, участвовать в голосованиях и получать разные бонусы. Чем больше покупали книгу, тем больше плюшек получали ее владельцы. Часть доходов шла в призовой фонд турнира, в результате чего удалось увеличить его чуть ли не вдвое — до $2,8 млн.

Стратегия Valve — сделать так, чтобы выигрывали все. Не потому, что это просто, не потому, что это прибыльно, а потому, что это единственный правильный путь. Деньги же надо зарабатывать не маркетинговыми уловками, а повышением качества. Разработчики Team Fortress 2 рассказали о своем эксперименте: они начали активно добавлять в игру новые предметы, чтобы выяснить, когда же игроки от них устанут и перестанут покупать. Сначала выпустили десяток. Затем два десятка. Затем сотню. Несколько сотен. Игроки же все покупали и покупали, да еще и добавки просили. Сотрудники студии долго чесали затылки и, наконец, сделали вывод: качественного продукта можно продать сколько угодно!

Дорогу специалистам!

Еще одной интересной темой, затронутой на конференции, стали вопросы добавления в игру пользовательского контента. Признайтесь, вы ведь тоже считаете, что игрой должны заниматься настоящие специалисты, которые понимают в ней толк, —

Фото: Сергей Галенкин

Круглый стол по вопросам маркетинга. Присутствуют руководители Bossa Studios, Digital Extremes, Positech Games, Antichamber и Valve.

то есть игроки, — но уж никак не глупые разработчики, годные разве что для написания кода да приемки платежей. В тонких вещах, типа баланса или геймплейных фишек, они не разбираются.

Как ни странно, но Valve такая точка зрения очень близка. Они не раз говорили, что не могут предугадать реакцию игроков на введение той или иной фишки, что боятся облажаться, да и вообще предпочитают не делать резких движений, чтобы чего-нибудь по своей глупости не испортить. Зато игрокам они доверяют, что логично: ведь все делается ради них, а уж они точно знают, что им нужно.

«Позволяйте вашей аудитории делать вашу игру лучше», — твердили докладчики. Конечно, можно и не позволять, но тогда ваших энтузиастов, готовых тратить свое время и силы на улучшение вашей же игры, привлекут ваши конкуренты, благо такие люди всегда в дефиците. Поэтому Valve не только позволяет, но и поощряет: более 90% контента в Team Fortress 2 сделали сами игроки. В 2010 году таких энтузиастов было 63 человека, которые изготовили 106 предметов, получив от студии почти 600 тысяч долларов. В 2013 году над производством контента трудился уже 661 человек — они создали 2349 вещей и заработали более десяти миллионов!

Если вам кажется, что это много, приведем еще одну цифру: только за первую неделю 2014 года Valve уже успела выплатить 400 тысяч долларов, и уж точно не в убыток себе. Сейчас в TF2 17 миллионов аккаунтов с предметами, полмиллиарда самих предметов и четыре миллиарда сделок по их покупке или обмену.

Бывает, что Valve даже нанимает толковых мододелов к себе на работу — резюме лучше, чем популярный мод, придумать сложно. В качестве примера хороших модов приводили **DayZ**, который сделал продажи **Arma 2** и, по сути, стал родоначальником целого жанра. **Skyrim** до сих пор уверенно чувствует себя в топе Steam по количеству игроков, и не в последнюю очередь благодаря модам: почти 20 тысяч предметов создано, более 80 миллионов скачиваний, количество пользующихся модами — 2,4 миллиона человек.

Для **Counter-Strike: Global Offensive** было создано 4700 карт и более 20 тысяч скинов для оружия. Много? В **Garry's Mod** пользователи сотворили уже 250 тысяч предметов! Хотя даже этот результат блекнет на фоне Portal 2, игроки которого сваяли аж 381 000 уровней, а все благодаря легкому и удобному редактору. Однако Valve предупреждает: не стоит считать игроков неженками и тратить кучу времени на то, чтобы довести инструменты по созданию модов до совершенства. Чем раньше они станут доступны, тем лучше.

В том же Portal 2 нынешний редактор появился довольно поздно, а до тех пор игрокам приходилось делать карты в редакторе Hammer, которым пользовались сами разработчики. Он был очень сложным и непригодным для массового пользователя. И что бы вы думали? Ну, четыреста тысяч карт в нем, конечно, не сделали, зато те, что сделали, до сих пор остаются самыми крутыми и востребованными. Так-то!

Еще и еще раз сотрудники Valve повторяли вроде бы известные истины: доверяйте пользователям, давайте им проявить себя, используйте и направляйте их энтузиазм. Создайте Wiki по своей игре, потому что все равно ее создадут, а так вы хоть будете контролировать ее наполнение. Поощряйте создателей модов (пусть даже не всех), устройте конкурсы с призами. Так, например, поступают разработчики **Red Orchestra 2**, и очень успешно. Русскоязычная локализация к игре тоже была сделана в виде мода.

Продолжением принципа «игроки знают как лучше» являются Early Access и Greenlight. Разработчики настолько не понимают, что нужно рынку, что даже сердятся: например, Энрике Олифье, один из основателей **Bossa Studios**, сравнил Early Access и Greenlight с коробкой, в которую можно засунуть идею и получить ответ, хорошая она или же можно выкинуть на свалку. Как эта коробочка работает и как научиться самому угадывать ответ — непонятно, только игнорировать ее советы очень опасно. Опытные разработчики советуют в случае отсутствия отклика игроков бросать затею — и чем раньше, тем лучше.

Кстати, Valve в будущем планирует отказаться от системы Greenlight. Как было сказано, «не потому, что она бесполезная, а потому, что мы постоянно развиваемся». Как пить дать придумали что-то новое!

Linux — это не страшно. Многих на Windows удерживают только игры, потому что все остальное там есть, в том числе программы для работы. Текстовый редактор с проверкой ошибок лучше, чем в Word? Легко!

SteamOS — тоже не страшно. То есть страшно, конечно (ОС, адаптированная под геймпад, — это как играть в F.E.A.R. ночью), но так как ничего эксклюзивного там нет, можно пользоваться нормальным Linux.

Я не жадный, я экономный

Пользовательский контент не только помогает делать аудиторию счастливой, но и экономит бюджет. Казалось бы, Valve — богатая компания, у которой денег золотые куры не клюют, но нет, вопросам экономии она уделяет самое пристальное внимание. В частности, студия не ездит на выставки, считая это тратой времени и денег, рекомендует тратить деньги в пер-

Азартные игры

Фото: Play Among Friends

Среди прочих советов, данных Valve, один звучал довольно необычно: «Добавляйте в игры систему торговли». Мол, каждый игрок должен иметь возможность продать или обменять предмет, а сами предметы должны выпадать случайным образом. Гриндинг — это скучно, а вот возможность получить редкие крутые вещички, которые потом можно будет отнести на рынок, — весело и очень оживляет торговлю. А нецелевое использование торговли Valve только приветствует. Ей известно, что игроки используют игровые предметы для ставок на результаты чемпионатов, но препятствовать не собирается. Пусть это похоже на азартные игры, зато звучит интересно, и видно, что игроки получают удовольствие, — стало быть, мешать им не следует. И вообще компания считает аморальным указывать игроку, что делать с заработанными им вещами, и возводить для этого какие-то надуманные барьеры.

вую очередь не на рекламу и журналистов, а на игру: если проект будет хороший, то журналисты сами прибегут и напишут (да их расстрелять надо за раскрытие государственной тайны!).

Valve отнюдь не прибедняется. Как мы уже писали, одним из главных трендов нового поколения станет эффективное использование бюджетов, каждая копейка должна будет приносить максимальный результат. Пока еще возможны перекосы, когда на проходные боевики типа **Homefront** или **Defiance** тратят по 50-70 миллионов баксов, а на культовый **The Witcher 2** — всего 25 миллионов, но время постепенно расставляет всех по своим местам. Создатель Homefront уже обанкротился, создатель Defiance массово увольняет людей, а те, кто не хочет следовать их примеру, учатся тратить деньги грамотно.

Пока большая индустрия говорит, что надо сокращать время пиар-кампании, анонсируя игры за полгода до релиза, инди-разработчики возвращаются к старым методам работы — анонсируют игры чуть ли не на стадии препродакшена. По этому поводу на Steam Dev Days развернулась горячая дискуссия: одни уверяли, что начинать говорить об игре нужно рано; другие категорически не соглашались, утверждая, что надо начинать еще раньше; третьи говорили, что рано и еще раньше — это уже слишком поздно, так что надо начинать ЕЩЕ раньше.

Смех смехом, но вопрос на самом деле серьезный. Раньше считалось, что слишком рано раскрывать карты вредно для бизнеса. Вести долгую пиар-кампанию дорого, да и терпение игроков не бесконечно: прождав игру пару лет, может «перегореть» даже самый лояльный фанат. Поэтому сейчас большие издатели предпочитают вложить деньги к короткую, но массированную пиар-атаку на сознание потребителей.

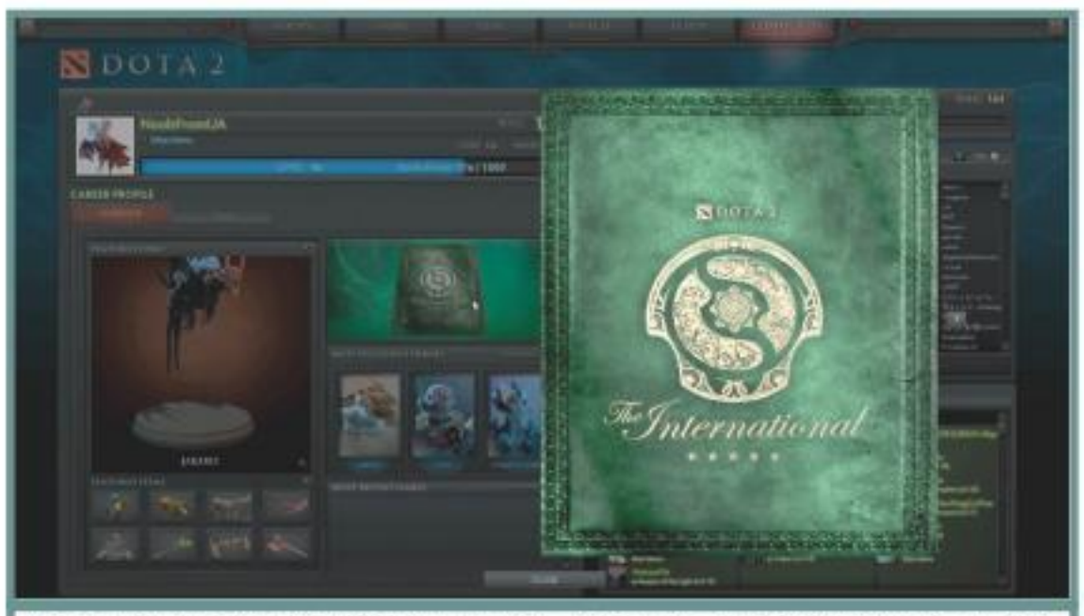
Однако инди-студии считают, что им такой вариант не подходит. Во-первых, их рекламных бюджетов может банально не хватить на рекламную кампанию такого масштаба, пусть и короткую. Во-вторых, у них часто вообще не бывает бюджета на рекламу. Да она и не нужна. Все можно прекрасно делать самому — давать интервью, вести блог и рассылать пресс-релизы, — за пару лет на игру все равно обратят внимание. Одновременно можно наладить связи с аудиторией, а чуть позже запустить Early Access для тех, кто не хочет ждать год до релиза.

Первые результаты уже есть. Инди-студии постепенно перестают быть «инди» в традиционном значении этого слова и становятся новыми представителями среднего класса, вымершего несколько лет назад в ходе гонки бюджетов. **Starbound** и **DayZ** собрали более миллиона копий каждая — наглядное доказательство того, насколько игроки устали от рафинированных игр AAA-класса.

Фото: Сергей Галенкин

Кайл Дэвис из Valve рассказывает про экономику в Team Fortress 2 и Dota 2.

Многотысячный ассортимент предметов в Team Fortress 2 начинался всего с девяти шапок, которые разработчики добавили в качестве эксперимента.



Valve продала 484 768 «Компендиумов», увеличив призовой фонд чемпионата по Dota 2 на $1,2 млн, одновременно устроив кучу интереснейших ивентов для покупателей.

Про гейпад и Steam Machines

Valve привезла на Steam Dev Days кучу интересных новинок: показывали «стим-машины», новый контроллер, читали доклады о SteamOS. Больше всего разработчиков заинтересовала новая версия геймпада — она была настолько новая, что детали к ней делали не на фабрике, а прямо в мастерских студии, на 3D-принтере (кто не в курсе — это такое устройство для изготовления предметов из пластика).

Выглядел он, прямо скажем, неказисто. Но это ничего, разработка идет полным ходом, и демонстрационная версия была далеко не первой и наверняка не последней. Самые первые модели, как оказалось, оснащались трекболами. Пытались сделать их большими и тяжелыми, маленькими и легкими — все равно не понравилось. Слишком много места занимает, весит много, да еще и рука его крутить устает.

Затем сделали большой тачпад, но после тестов отказались и от него. Неудобно, да и точности по сравнению с мышкой все равно не хватало. Затем появился вариант, который показали во время анонса SteamOS: две тачпанели вместо стиков и сенсорный экран посредине. Выглядело симпатично, вот только последующее тестирование выявило, что этот крутой и красивый сенсорный экран попросту никому не нужен. Смотреть на него в разгар игры никто не станет, как замена кнопок он неудобен, как дополнительный контроллер — не превосходит по точности уже имеющиеся круглые тачпады.

В розданных тестерам экземплярах первого геймпада этого экрана не было вовсе, и от его отсутствия совершенно никто не страдал. И тут Valve осенило! Тратить кучу денег, усложнять конструкцию, увеличивать энергопотребление, да еще и собирать кучу претензий насчет непривычных кнопок — и все это ради сомнительной фичи? Никак нет! Смирив гордость, студия выпустила новую модель — практически точную копию современных консольных геймпадов, только с тачпадами вместо стиков. Судя по положительной реакции тех, кто его успел опробовать, у этого варианта есть все шансы на успех.

Также показывали первые Steam Machines. Особенного в них было то, что абсолютно ничего особенного в них не было. Самые обычные ПК, от монстра Digital Storm Bolt 2 с GTX 780 Ti за 2500 баксов вплоть до малыша Gigabyte BRIX Pro со встроенной графикой. Вероятно, большая часть этих ПК изначально вообще не имела отношения к инициативе Steam Machines, тот же Gigabyte начал разрабатывать свой «кирпич» еще пару лет назад под именем BRIX 2.

Кстати, эту машинку на конференции раздавали бесплатно всем посетителям. Замечательная вещь, надо сказать. Компьютер настолько мал, что умещается на ладони, хотя весит прилично, потому что начинка там вполне взрослая: процессор Intel Core i5 / Core i7 с графикой Iris Pro 5200, до 16 ГБ памяти, винчестер на терабайт. Хотя скорее на роль «стим-машины» подойдет его брат-близнец BRIX Gaming, показанный чуть позже: все то же самое, только с процессором AMD и дискретной видеокартой Radeon R9 M275X с 2 ГБ видеопамяти GDDR5.

На сегодня уже известны 14 моделей «стим-машин», но это явно только начало. Студия уже договаривается с производителями железа за пределами США и Европы, так что список будет постоянно пополняться. В принципе, выпуском устройств может заниматься любая торговая сеть, у которой есть отдел по сборке брендированного железа. Никаких особых стандартов «стим-машинам» не предъявляют, главное — чтобы под SteamOS работали и не глючили. Ну а кто в итоге победит — будет решать естественный отбор. Продажи обещают начать во второй половине этого года.

Про стриминг

Valve всегда голосовала за здоровую конкуренцию, поэтому предпочитает не вмешиваться. Она не делает собственную «стим-машину», не собирается делать и эксклюзивы для платформы. Да что там, даже локальный стриминг, который все считали фишкой SteamOS и «стим-машин», на практике оказался доступен всем, поэтому ни SteamOS, ни даже Linux тут не нужен. Компьютер с Windows может стримить игры на другой компьютер с Windows. Вы спросите, кому это нужно? Например, владельцам неигровых ноутбуков.

Киты — игроки, которые тратят в играх кучу денег. Обычные разработчики их любят, а вот в Valve говорят, что предпочли бы тысячу игроков, которые заплатят один доллар, чем одного, который заплатит тысячу.

Весьма сбалансированная «стим-машина» от Materiel.net: Core i5, GeForce GTX 760, 8 гигабайт памяти, терабайтный гибридный винчестер. Стоит такая машинка $1100.

Зеленая Мантия

Недавно AMD представила вниманию публики свой API Mantle, который выгодно отличался от DirectX тем, что позволял снизить до минимума задержки видеодрайвера. Технология хорошая, но еще во время анонса говорили, что другой аналог DirectX — известный всем OpenGL — обладает схожими возможностями. При этом, в отличие от новой Mantle, он известен давно и достаточно широко используется.

Главным сторонником OpenGL является NVIDIA, именно она добавила в эту библиотеку расширение, позволяющее снизить задержки драйвера. На Steam Dev Days компания прислала сразу двух своих специалистов, которые рассказали, как все это работает. В докладе было много скучных формул и мало картинок, поэтому расскажем лишь, что это значит для игроков: если хотя бы один API одержит победу над DirectX, компьютеры получат солидную прибавку в эффективности работы.

Максимальный эффект будет заметен при работе с большим количеством простых объектов; типичный случай — это системы частиц (искры, обломки, дымы). Все это станет работать куда быстрее. Также расширятся возможности низкоуровневых оптимизаций. Возможно, они будут не так эффективны, как на консолях, но ведь и мощности ПК намного выше.

Люди все чаще отказываются сидеть скрючившись за столом, предпочитая работать и отдыхать на диване или в кресле, в компании с любимым ноутбуком. Да и играли бы на нем же, только вот выбрать игровой ноутбук очень непросто. Нужно совместить несовместимое: чтобы была хорошая IPS-матрица, чтобы был мощный, надежный и нешумный, с хорошим охлаждением и большим временем автономной работы. Стриминг разом решает все проблемы с производительностью, позволяя превратить в мощную игровую машину даже дряхлого старичка, выпущенного лет пять назад.

Работает стриминг просто. В плане технологий это нечто в духе удаленного управления, картинка с одного устройства полностью транслируется на другое, принимая обратно сигналы с органов управления. В теории можно превратить устройство в полноценный терминал удаленной машины: ходить по рабочему столу, лазить в разные папки, запускать программы (даже те, которых нет в Steam). В бета-версии такая возможность штатно не предусмотрена, но если Valve на самом деле такая умная, как о ней говорят, то она обязательно добавит ее в число фишек локального стриминга.

В целом, несмотря на весь наш прошлый скептицизм, стриминг оказался очень клевой вещью. Хотя делали его как костыль для поддержки Windows-игр на «стим-машинах», на практике он может получить куда более широкое распространение. Очень жаль, что Valve рекламирует его только как дополнение к «стим-машине», этакий беспроводной вариант HDMI-кабеля для подключения ПК к большому ТВ.

Про виртуальную реальность

В Valve есть специальный отдел по разработке железа, где работает замечательный человек по имени Майкл Абраш, культовый разработчик, написавший много известных книг по программированию. Гейб Ньюэлл долго пытался нанять его на работу. Раз в квартал он договаривался о совместном обеде и каждый раз уговаривал Абраша присоединиться к его команде. В 2011 году эта затея увенчалась успехом, и Майкл Абраш стал работать в Valve.

Сейчас он занимается разработкой технологий виртуальной реальности — и приехал на Steam Dev Days, чтобы поделиться мыслями о будущем этого интереснейшего направления развития игр. Майкл считает, что будущее это гораздо ближе, чем все думают, — и речь, похоже, идет вовсе не об Oculus Rift, релиз которого ожидается в этом году.

По мнению Абраша, имеющийся в продаже вариант Oculus Rift неплох, но и хорошим его назвать сложно. Второй вариант, с экраном высокой четкости (так называемый Crystal Cove), является большим шагом вперед, но по-прежнему далек от идеала. Но не бойтесь, фанаты виртуальной реальности, Valve разрабатывает собственное устройство, которое обеспечит игрокам полное ощущение присутствия в виртуальном мире, причем человек будет чувствовать себя очень комфортно, не испытывая тошноты и других неприятных ощущений.

Valve планирует завершить работу в ближайшую пару лет. Правда, самостоятельно выпускать это устройство они не собираются (хотя и сказали, что планы могут поменяться). Скорее всего, производством займутся создатели все того же Oculus Rift, которые к тому времени должны будут накопить солидный опыт в данном направлении. Собственно, обе компании уже сейчас активно сотрудничают, дорабатывая систему хедтрекинга (слежение за движениями головы пользователя).

Нерешенных проблем еще много — поэтому и надо два года на доработку технологии, да и Oculus Rift не спешит выходить на массовый рынок ровно по той же причине. Надо повысить разрешение, улучшить оптику и хедтрекинг, сделать оптимальную систему настройки оптики под разных пользователей (острота зрения, расстояние между глазами), в довершение ко всему надо заставить производителей экранов делать специальные панели для VR-очков, благо требования там довольно специфические.

Прототип старого геймпада. На месте четырех больших кнопок должен был быть сенсорный экран, который тоже нажимался.

Изготовленный в 3D-принтере вариант нового геймпада. Сразу видно, сделан он лишь для того, чтобы проверить новую концепцию.

Необычная «стим-машина» Scan NC10, стоит $1100. Ее фишка — в использовании мобильных комплектующих, Core i3 4000M и GeForce GTX 765M. Занимает мало места, но соотношение цена/мощность очень плохие.

Для настоящих фанатов: компания iBuyPower выпустила две модели «стим-машин» под названием Gordon и Freeman. Цена вопроса всего от 500 баксов.

А еще Valve хочет реализовать свою давнюю мечту и сделать систему слежения за глазами, но пока работы в этом направлении далеки от завершения.

Однако все эти проблемы стоят того, чтобы их решать. Абраш согласен с мнением разработчиков Oculus Rift, что виртуальная реальность может стать новой отдельной платформой для игр. Впечатление, которое она производит на игрока, сложно с чем-то сравнить. А возможности и вовсе поражают воображение. Вполне возможно, что вся развлекательная индустрия — телевидение, кино, интернет — в итоге перекочует с двухмерных экранов в новую киберврселенную. Да-да, опять межпланетный шахматный турнир в Нью-Васюках… Но будущее не раз доказывало, что оно умеет наступать куда быстрее, чем мы того ожидаем.

Итоги

От SteamOS и «стим-машин» ожидали сенсации, революции, немедленного свержения Windows и победного шествия по просторам ПК-рынка. Но на конференции Steam Dev Days стало ясно, что ничего подобного не будет. Только дурак думает, что он все знает и все умеет. Valve знает достаточно, чтобы понять, что она ничего не знает и способна на ошибки так же, как молодая инди-студия, не выпустившая еще ни одной игры. И даже на еще большие ошибки, учитывая масштабы тех дел, которые она проворачивает.

Клапан Valve пока сдерживает давление, но рано или поздно оно станет по-настоящему невыносимым. И тогда, может быть… В общем, тогда что угодно может быть!

Поэтому она действует по принципу «семь раз отмерь, а потом посоветуйся с народом, не стоит ли тут чуток отрезать». На конференции это было очень заметно. От сотрудников Valve невозможно было услышать категоричных высказываний: «нам так кажется», «по нашим подсчетам», «мы надеемся». Они никому не говорили, что нужно делать, только лишь делились опытом, а если и учили чему-то — так только искусству правильно ошибаться, потому что ошибаются все, но вот выводы из этих ошибок делают немногие.

Точно такую же политику Valve выбрала и в отношении Microsoft. Вместо открытой конкуренции и насильного перетягивания пользователей на Linux с помощью эксклюзивов, маркетинга или фишек типа локального стриминга она просто делает так, чтобы у пользователей появился выбор. Готовит для разработчиков удобную среду для работы, создает аудиторию, агитирует за создание кросс-платформенных проектов. Зачем драться в открытую, если и так видно, что индустрия взяла курс на слияние платформ?

Игры все чаще выходят там, где Windows — это лишь слово «окно» на английском, а не название операционной системы. Консоли, iOS, Android, Mac… Чем дальше, тем чаще разработчики начинают воспринимать DirectX и подобные ему виндоусовские инструменты не как помощников, а как привязанные к ногам гири. И тогда они делают выбор в пользу современных кросс-платформенных решений. Задача Valve — сделать так, чтобы этот выбор стал для них чуточку легче.

Стиль работы Valve — это эксперименты, осторожные нововведения, но никак не революции. Однако эти эксперименты и нововведения постепенно накапливаются, словно пар в поршне, создавая невыносимое давление… А затем с непреодолимой силой двигают паровоз индустрии вперед. Ту-ту-у-у! Чух-чух-чух, чух-чух-чух… Извините, если испортили такую прекрасную пафосную концовку! ✢

Один из BRIX-кирпичей от Gigabyte. Этот создан на базе AMD и умудрился уместить в себе дискретную видеокарту. О размерах можно судить по разъемам USB — эта штука реально очень маленькая.

С локальным стримингом тяжелые, горячие и дорогущие игровые ноутбуки могут потерять актуальность. Нужна мощность — включили системник под столом, а играете на нетбуке, планшете или ТВ.

Началось!

Ждем тебя!

ArcheAge

aa.mail.ru

XLGAMES mail.ru games

Реклама.

Copyright ©XLGAMES inc. All rights reserved. © 2013 Mail.Ru Games. All Rights Reserved. Powered by Mail.Ru

С Новым годом!

Сенсация! Новый год приходит весной! Похождение компании в загробном мире! Nintendo готовит убийцу мобильников! PS4 порвал Xbox One! Microsoft готовится нанести ответный удар! Android обгоняет iOS!

Традиционно мы подводим итоги прошедшего года в февральском выпуске нашего журнала. Так было и в этот раз. Вот только игровая индустрия и агентства, собирающие статистику, гораздо медлительнее — они будут подводить итоги аж до лета, если не дольше.

Тем более что год для многих компаний заканчивается не 31 декабря, а 31 марта — только год этот не простой, а финансовый, когда вместо елок и мандаринов взопревшие бухгалтеры подводят дебеты с кредитами и пишут отчеты.

Так уж получилось, что компании волей-неволей подкинули нам богатую пищу для размышлений: отчитываясь перед инвесторами, **Nintendo** пришлось раскрыть концепцию своей новой консоли, **Microsoft** упустила на волю планы по продвижению платформы на год вперед. Давайте посмотрим, что готовят для нас консольные гиганты.

Nintendo готовит новую платформу?

Весь прошлый год пресса в компании с экспертами-аналитиками хоронила Nintendo, порвав при этом не менее трех баянов. Мы несколько раз осторожно высказывали мнение, что не стоит закапывать компанию столь поспешно, что она вполне стабильна, а низкие продажи Wii U, равно как и отказ разработчиков поддерживать эту платформу, никак не угрожает ее будущему. Куда там! Японского гиганта успешно засыпали свежей землей с головой, обнесли оградой, а сверху посадили цветы и придавили памятником.

Тем интереснее будет посмотреть, как же живется Nintendo в загробном мире. В начале финансового года, начавшегося 1 апреля, Nintendo прогнозировала прибыль в районе миллиарда долларов и обещала, что не допустит ситуации 2012 года, когда впервые за всю свою историю компания закончила отчетный период с убытками. Увы, сдержать обещание она не сумела — убытки второй год подряд, на сей раз на треть миллиарда. Весной в схожих обстоятельствах свои посты покинули руководители **Electronic Arts** и **Square Enix**, и в финансовых кругах уже начали поговаривать, что президенту Nintendo Сатору Ивате следует последовать примеру коллег и совершить карьерное харакири, дабы не покрыть позором честь истинного самурая.

Но Ивата решительно дал понять, что со своей честью он разберется как-нибудь сам, без чужих советов, и что отставки его злопыхатели точно не дождутся. А в качестве признания вины в очередной раз урезал свою зарплату вдвое, понизив заодно доходы всему совету директоров на 20-30%, чтобы лучше работали. В первый раз подобный шаг он совершил в 2011 году, когда продажи 3DS на старте оказались сильно ниже ожидаемых.

Главная проблема — в провалившейся Wii U. Компания возлагала большие надежды на осень-зиму 2013 года, ожидая всплеска продаж. Но чуда не случилось. Изначально планировали продать 9 миллионов приставок, но теперь прогноз снизился более чем в три раза — до 2,8 млн штук. Разработчики продолжают отменять игры и контент; в качестве свежих примеров можно привести **Assassin's Creed 4: Black Flag** и **Batman: Arkham Origins**, разработчики которых из-за крайне низких продаж отменили выпуск дополнений.

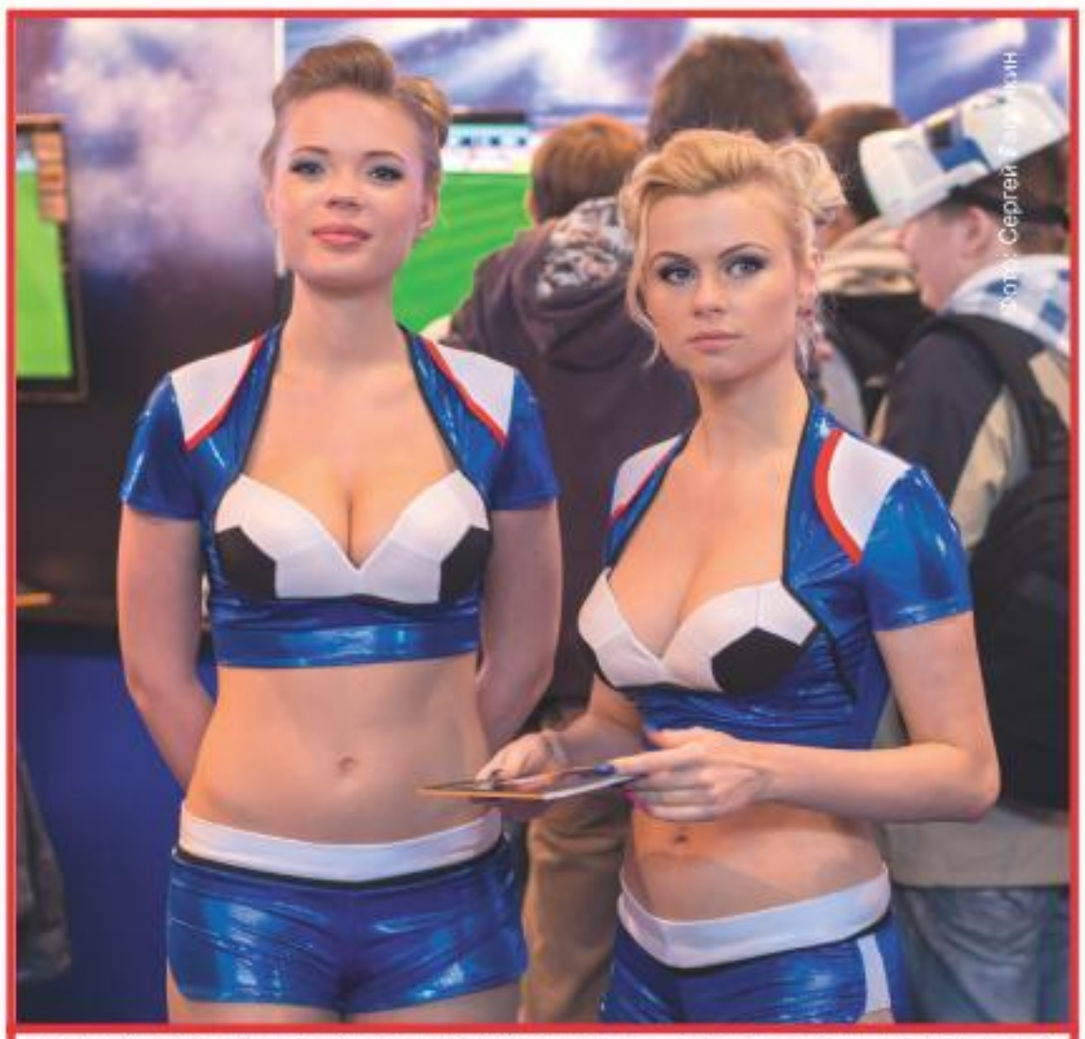
В Сети появились слухи, что Nintendo начнет осваивать мобильные платформы, портировать туда свои старые игры, рекламируя тем самым новинки для Wii U и 3DS. И что, мол, если компания еще об этом не думала, то ей следовало бы этим заняться. Слухи, конечно, были глупыми. Nintendo больше всего боится вывести своих героев в тираж, а самый лучший способ сделать их ширпотребом и обесценить — как раз отдать на растерзание мобильным платформам, где они потонут в океанах бесконечного трэша.

Вскоре и сама Nintendo подтвердила, что Марио на смартфонах вы сможете увидеть только во сне. Играть на чужом поле Nintendo никогда не умела, да и не хотела. Так что же делать? Уж точно не сидеть на месте и ждать у моря погоды. И Сатору Ивата дал понять, что компанию текущая ситуация никак не устраивает и она готова к самым решительным действиям.

Во-первых, Nintendo все-таки изучает новые платформы, в том числе смартфоны, смарт-ТВ, планшеты. При этом Ивата еще раз подчеркнул, что речь не идет о портировании Марио на мобильники. Во-вторых, Nintendo начнет активнее продавать лицензии на использование героев из игр в неигровой продукции: игрушки, сувениры и прочий мерчандайз. В-третьих, руководство начало изучать возможности полностью изменить свою бизнес-модель и структуру компании.

По сути, Nintendo заявила о готовности кардинально сменить курс, как это сделала Microsoft летом прошлого года. Сейчас Nintendo застряла в прошлом, у нее нет мощного железа или крутых онлайновых сервисов. Но у нее есть нечто куда более дорогое — возможность действовать и рисковать. За долгие годы успешной деятельности на счетах компании скопилось огромное количество денег, которые позволят ей создать еще двадцать неудачных Wii U и при этом не обанкротиться. Такой запас денег, а также опыт и твердая репутация позволяют ей сделать… да все что угодно! Например, пойти и выпустить но-

К успехам Кикстартера мы привыкли, а теперь придется привыкать и к неудачам. Американ МакГи собрал Akaneiro: Demon Hunters двести тысяч, потратил два миллиона, а бета-версию игры никто не покупает. До релиза может и не дожить.



Исследование компании Frontback показало, что девушки на выставках только отпугивают посетителей от стендов. Ну и пусть отпугивают! Зато они привлекают журналистов!

Любимая иллюстрация статей про кризис Nintendo — это скриншоты перепуганного Луиджи из игры Luigi's Mansion. Ну а что мы, рыжие? Нет, ломать традиции мы не будем!

вую приставку, а Wii U выкинуть и забыть как страшный сон.

Собственно, именно это аналитики ей и советуют, а сама Nintendo уже успела за копейки продать **Sony** завод, где производилась память для Wii U. Конечно, Ивата заверил игроков и инвесторов, что они не забросят платформу, Wii U остается их важнейшим приоритетом. Но разве мог он сказать что-либо другое? Пока альтернативы нет, в любом случае придется продвигать именно Wii U. Но если альтернатива появится не через пять лет, а через год-полтора, думаем, мало кто удивится. В ответ на вопрос, работает ли компания над новой консолью, Ивата сначала уклончиво заявил, что такие разработки ведутся у них постоянно, но затем все-таки решил поделиться некоторыми подробностями.

Итак, Nintendo действительно работает над новым железом, причем сразу над домашней и портативной консолью. При их создании инженеры позаимствовали у мобильных платформ множество интересных идей. Главное — это унификация. Хотя консолей будет не менее двух (а может, даже и больше), они будут представлять одну платформу. В качестве примера Сатору Ивата привел iOS: вы можете купить одну игру и запускать ее на iPhone, iPad и iPod, даже не задумываясь над тем, насколько разные это устройства.

Также Nintendo решила отказаться от принципа неизменности платформы. Это, по сути, священное правило приставок: если сделал железо, не меняй его. Xbox 360, выпущенный в 2005 году, умеет делать то же самое, что и новенький Xbox 360, который сходит с конвейера прямо сейчас. А ведь уже девять лет прошло!

Однако практика показала, что разработчики могут успешно адаптировать игры под широкий спектр железа. А значит, можно не только обновлять приставки гораздо чаще, но и изначально выпускать несколько моделей с разной мощностью — например, мощный настольный вариант для работы с ТВ и небольшой портатив, который может тянуть те же игры, только с более простыми настройками графики. Кто-то спросит: заменить Wii U — это нормально, но что за разговоры насчет нового портатива? У 3DS все в порядке, она стала самой продаваемой консолью за последний год!

В порядке, да не совсем. Прогнозы по продажам 3DS на текущий финансовый год тоже серьезно снизились, с 18 млн до 13,5 млн штук, то есть компания планирует продать примерно столько же, сколько и в прошлом году. Приставка все еще очень популярна, но уже достигла пика своего роста — и это случилось слишком, слишком рано. Хотя, вопреки всем гореаналитикам, 3DS выжила в битве с мобильными платформами, избежать последствий ей все-таки не удалось.

И грядущий кризис на мобильном рынке ситуацию не облегчит, скорее уж усугубит. Как мы писали в прошлом номере, сдувание пузыря мобильных игр лишь оздоровит платформу: трэша станет меньше, качественных проектов больше, аферисты уйдут, а серьезным разработчикам дышать станет полегче.

И вот тут у портативов начнутся серьезные проблемы. Мобильные платформы уже увели

Семья Ямаути, основавшая Nintendo, планирует избавиться от своей доли акций, которые от последних известий изрядно подешевели.

У Sony дела куда хуже, чем у Nintendo: ее кредитный рейтинг снова опустился, и компания из разряда середнячков перебралась в категорию неликвидных объектов для инвестиций. Фото: Jamie McCall

Социальный гигант Zynga решила истратить остатки денег и прорваться на консольный рынок, купив за полмиллиарда NaturalMotion — создателя системы процедурной анимации, которая используется в играх Rockstar.

Похоже, что недавно открытая студия Ghost Games, чьим первым проектом стал Need for Speed: Rivals, закрывается. Сотрудников увольняют, а разработка нового проекта, по слухам, остановлена.

от них непостоянную казуальную аудиторию, постепенно сманивают серьезных игроков, а теперь еще начнут уводить и серьезных разработчиков, привлекая их новыми бизнес-моделями, — на портативах бесплатных игр нет, в то время как вся игровая индустрия постепенно перебирается во free-to-play. Вдобавок к этому серьезно усилится давление на «железном» фронте: 3DS не до конца отвечает современным требованиям по автономности, разрешению, размерам экрана и качеству графики.

Итак, что же выходит? Неужели Nintendo действительно готовится создать глобальную альтернативу всем смартфонам и планшетам, собственную экосистему, построенную на принципах мобильных платформ, но заточенную специально под игры? Это было бы как раз в ее духе. Денег на подобные шаги у нее предостаточно. По крайней мере, банальностей вроде создания клона PS4 и Xbox One от них можно не ждать. Консоли такого формата — это уже вчерашний день, плюс опыт Wii U научил Nintendo не пытаться играть по чужим правилам.

Пока это лишь голые предположения. Сложно сказать, когда нам стоит ждать новые консоли от Nintendo, какими они будут, какой необычной фишкой компания захочет поразить рынок на этот раз. Хотя одно можно сказать совершенно определенно: какой бы ни была новая консоль, в ее названии не будет «поросячьего визга» в виде слова Wii. Совсем недавно Ивата опять пожаловался, что, несмотря на все их усилия, владельцы Wii до сих пор воспринимают Wii U не как отдельное устройство, а как продвинутый геймпад для их старой приставки…

Серебро для Microsoft

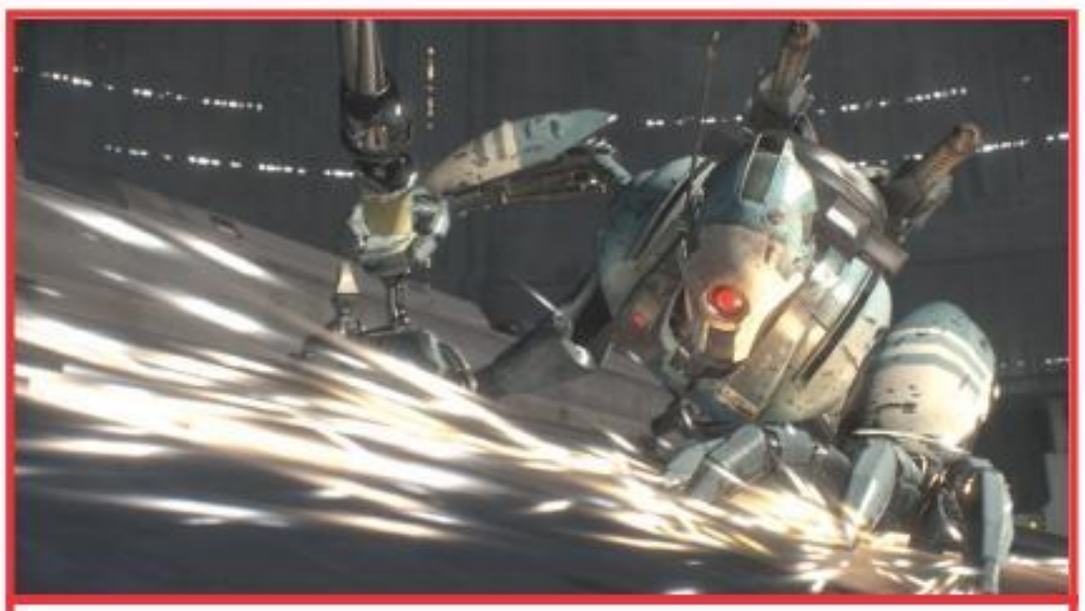
Подведены первые итоги гонки консолей нового поколения: начиная с релиза и до конца года Xbox One разошлась тиражом в 3 млн штук, серьезно отстав от PS4, взявшей планку в 4,2 млн. Мало того, в интернете поползли слухи, что дела у Microsoft идут совсем туго, что те три миллиона вовсе не количество проданных консолей, а лишь количество отгруженных в магазины. Однако компания быстро пресекла все попытки очернить ее репутацию, заявив, что с их складов было отгружено 3,9 млн приставок, так что с цифрами все честно.

Тем не менее перевес PS4 очевиден. Это было предсказуемо: во-первых, на старте консоли покупают только совсем уж хардкорные фанаты, а PS4 как раз ориентируется на хардкорную аудиторию, а во-вторых, она банально стоит на сто баксов дешевле. Да, еще PS4 вышла раньше и продавалась в 53 странах, тогда как конкурент на старте успел наладить поставки только в 13 странах. И тут Xbox One попадает в интересную ситуацию. Да, у нее отличные продажи, отличные перспективы: дай время и она всем покажет… Есть только одна проблема.

Философия учит нас, что бытие определяет сознание, но на деле часто оказывается наоборот и фантазии начинают определять реальность не хуже реальных действий. Сказали, что ролик «Гангнам стайл» крут, все начинают считать его крутым, скоро до двух миллиардов просмотров доведут. А если скажут, что Xbox One — неудачник и отстает от PS4? Очень может быть, что действительно начнет отставать, просто потому, что «так все говорят». Простые нехардкорные игроки порой могут быть очень чувствительны к таким вещам, потому как своего мнения по данному вопросу не имеют, зато чужое слушают с удовольствием.

Поэтому неудивительно, что Microsoft принимает текущую ситуацию всерьез и, следуя своему новому курсу, не собирается сидеть на месте и ждать, пока все само рассосется. Бог с ней, с хардкорной аудиторией, зато цена — это реальная проблема. Kinect, безусловно, вещь очень перспективная, но пока он только мешается, не позволяя снизить цену консоли. В некоторых магазинах США и Канады прошла забавная акция: сдай свою старую PS3 и получи скидки на 100 баксов при покупке Xbox One. Кажется, именно такие вот штуки и называют «агрессивным маркетингом».

Но скидок на всех не напасешься, да и фанатов PlayStation не так просто купить за сто баксов. Поэтому стоит прислушаться к упорным слухам, что Microsoft готовит к выпуску Xbox One без Blu-ray-дисковода и ценой в $399. Вообще-то подобные слухи ходят уже очень давно. Еще до анонса говорилось, что Microsoft может выпустить сразу две модели приставки — обычную и чисто цифровую. Но на сей раз слух пришел не от какой-то абстрактной тети Ванги, а из вполне конкретного слива информации от авторитетного анонимного источника под ником «ntkrn», который уже не раз доставлял на новостные ленты весьма достоверную исайдерскую информацию. Помимо возможности выпуска бездисковой консоли, сей товарищ поведал и о других весьма интересных вещах.



Проект Star Wars 1313 официально мертв: Disney решила не продлевать права на эту торговую марку.

Неизвестный шутник, явно имеющий зуб на Ubisoft, выдал себя за президента компании и от его имени подал заявку на аннулирование торговой марки Watch Dogs. Ведется следствие, а юристы пытаются вернуть права на название.

Адекватные неадекваты

Порой компании отчебучивают такое, что можно только удивляться: как серьезные люди могут заниматься таким идиотизмом? Издательство **King**, создатель самой прибыльной мобильной игры **Candy Crush Saga**, оформило торговые марки на кучу разных слов, из которых состоят названия ее популярных игр. И мало того, что оформило, так еще и начало качать права, обвиняя других разработчиков в плагиате. Так, например, имея права на слово «сага», они оформили претензию на стратегию **The Banner Saga** — дескать, их разработчики нарушают наши права! Да и вообще игры похожие, к тому же продаются практически в одном месте! Наверняка пытаются примазаться к нашему успеху!

Бедные работяги из студии **Stoic** от таких претензий, естественно, впали в состояние шока. Как? За что? Наконец, они собрались духом и твердо возразили (вероятно, посоветовавшись с адвокатами), что ни один пройдоха не запретит им делать игру про викингов без слова «сага», а если кто захочет попробовать, то пусть только сунется.

Действия King в данной ситуации могут показаться нелепыми, но это не так. Согласно законам США, если компания не защищает свою торговую

марку, то она может потерять права на нее. Поэтому компании периодически натравливают своих юристов на кого попало — не с целью навредить, а лишь в качестве формальности. Помните скандал, когда создатели **The Elder Scrolls** запретили Маркусу Перссону называть свою игру **Scrolls**? Тогда был точно такой же случай. Вот и на сей раз представители King заверили, что ни в коем случае не хотят запрещать разработчикам The Banner Saga пользоваться названием, просто соблюдают формальности.

Так, например, **Halo 5**, скорее всего, отложат до будущего года, зато осенью выйдет **Halo 2: Anniversary**, к которой будет приложен доступ в бету. Такой, знаете ли, консольный вариант Early Access. **Forza Horizon 2** тоже выйдет осенью (вероятно, в сентябре) и порадует игроков открытым миром, продвинутой системой погоды и графикой в Full HD. В этот же период выйдут **Quantum Break** и **Sunset Overdrive**. **Fable Legends** придется подождать до лета 2015 года, а **Crackdown 3** запланирован на 2016 год.

Источник утверждает, что Microsoft выпустит в октябре белую версию Xbox One в комплекте с Sunset Overdrive и каким-то особенным контроллером. Напомним, что белые приставки действительно существуют, их раздавали сотрудникам Microsoft, — но, возможно, в данном случае речь идет о какой-то другой модели. Месяцем позже, в ноябре, будет выпущена еще одна версия приставки с терабайтным винчестером. Также аноним приложил изображение бандла Titanfall с бело-черно-коричневой Xbox One, выполненной в стиле игры.

Не совсем ясно, как это соотносится с новостью о более дешевой версии консоли без дисковода. Вице-президент **Microsoft Studios** Фил Спенсер признался, что такой вариант прорабатывали и до анонса консоли, и даже после прошлогодней E3, но в итоге решили дисковод оставить, так как многие игроки до сих пор имеют проблемы со скоростью доступа в интернет. Очевидно, что решение было верным, основной вариант в ближайшие годы выпускать нельзя, так как на диски приходится порядка половины продаж. Но выпуск альтернативного варианта для тех, кто хочет сэкономить и давно отказался от покупки дисков, — сейчас представляется более чем разумным поступком.

Мобилизация-2013

Сразу два отчета от серьезных контор, **AppAnnie** и **SuperData**, пролили свет на то, как вырос мобильный рынок за прошедший год. SuperData оседлала свой любимый конек и начала вещать о конце света: стоимость рекламы на привлечение одного игрока выросла с $1,3 в январе 2012 года до $4,36 в декабре 2013-го, то есть увеличилась на 288%. Собственно, мы уже писали мнение индустрии на этот счет, так что можем лишь повториться: эксперты не ошиблись, мобильный рынок превратился в ярко выраженный пузырь в процессе взрыва.

Сложно делать прогнозы, когда рынок находится в таком состоянии. За 2013 год здесь все перевернулось с ног на голову. Но некоторые тренды просто нельзя игнорировать, и тут на помощь приходят данные от App-Annie. Например, iOS перестала был ведущей платформой по количеству загрузок приложений, уступив лидерство Android. Правда, по деньгам Apple все еще сильно впереди: за год через App Store купили приложений на 10 миллиардов, причем наибольшая доля принадлежит именно играм. Чтобы оценить грандиозность суммы, приведем небольшое сравнение: продажи всех игр во всем мире (включая микроплате-

Take-Two Interactive сообщило, что на 31 декабря в магазины было отгружено 32 миллиона копий Grand Theft Auto V.

Общий тираж всех версий Minecraft превысил 35 миллиона копий. А ведь впереди еще релизы игры на Vita, PS4 и Xbox One.

Депутаты и журналисты

Четвертого февраля в Госдуме прошла давно обещанная встреча законодательной власти с представителями прессы. Депутаты спрашивали, что бы им такого из законов принять, чтобы с играми у нас все сразу стало хорошо, ну а журналисты высказывали в ответ умные и дельные мысли в духе «запретить непатриотичные игры, оскорбляющие достоинство нации», заказать патриотичный шутер у DICE, а также выделить из бюджета денег на проведение киберспортивных мероприятий. По результатам совещания можно было сделать вывод, что ничего из вышеперечисленного нам не грозит, что уже неплохо — еще цензуры нам в играх не хватало.

жи) за 2013 год оцениваются примерно в 70 миллиардов.

Разбирая ситуацию с Nintendo, мы говорили о том, что 3DS постепенно сдается под натиском мобильных платформ. Но при этом не упомянули еще один важный момент. Раньше у портативных приставок был один железный аргумент: игроки тратили на игры кучу денег. Что логично, ведь зачем брать консоль, если не собираешься на ней играть? Разработчикам легче было продать одну игру настоящему хардкорному игроку за 60 баксов, чем бегать среди тысяч казуалов и пытаться выбить с каждого из них по копеечке. На мобильных платформах игроки даже пару долларов часто зажимают, там это считается за «большие деньги».

А точнее, считалось. Потому что в 2013 году ситуация резко изменилась. С приходом free-to-play и качественных проектов уровень трат в мобильных играх вырос примерно в два раза, и это еще не считая рекламы! Теперь больше всего денег тратят владельцы айфонов и айпадов, на втором месте Android — он отстает почти в два раза, зато по темпам роста платформа даже несколько обогнала iOS. А бедные портативы серьезно просели, занимая теперь только третье место, чуть не дотянув до показателей Android.

Остается констатировать, что у карманных консолей начинается тяжелая жизнь. Сам класс, может, и выживет, но вот текущим его представителям — 3DS и Vita — придется очень туго. Так что вся надежда на то, что Nintendo снова что-нибудь придумает.

Ну а пока вернемся к нашим мобильникам. В 2013 году серьезно подскочили траты на мобильные игры в России, Индии, Бразилии и Китае. Теперь их считают весьма перспективными рынками. Среди лидеров произошли большие перестановки: в это сложно поверить, но Япония сбросила США с первого места. Стыд и срам! Япония — маленькая страна, у них есть родные 3DS и Vita, а они предпочитают заграничные айпады и тратят денег больше, чем в США!

И, наконец, последний тренд. Похоже, что на мобильных платформах готовится второе рождение соцсетей. Доходы социальных приложений растут, кто-то уже начал добавлять в них игры и пробовать на пользователях разные приемчики из арсенала бесплатных сервисов, причем весьма успешно. Все в точности как когда-то на ПК... а чем все закончилось, мы рассказывали в прошлом выпуске нашей рубрики. Надеемся, на сей раз все обойдет... А, впрочем, кого мы обманываем? ■

Эксперты подняли свой прогноз по продажам ПК-игр в 2014 году с $22 млрд до $25 млрд. В первую очередь это связано с тем, что кроме free-to-play здесь начинают пользоваться спросом платные и гибридные игры.

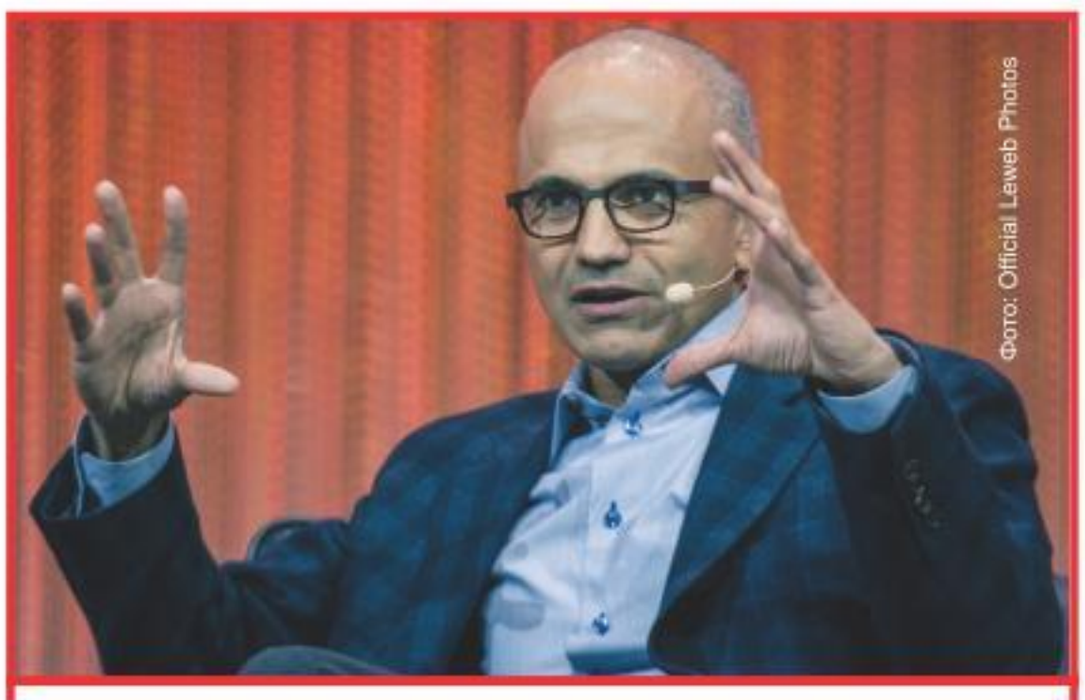


Фото: Official Leweb Photos

Microsoft наконец-то выбрала нового главу корпорации. Им стал индиец Сатья Надела, работающий в компании больше двадцати лет.

Фото: Carlos Sancho

Мобильная консоль Ouya продолжает развиваться: выпущена вторая версия консоли с объемом памяти в 16 ГБ. Игровой магазин насчитывает уже 600 игр.

В Сети появились слухи, что сам Ридли Скотт занялся съемками фильма по Halo. Но Microsoft опровергла эту информацию, заявив, что не собирается снимать фильм вообще.

РЕКЛАМА

WORLD OF TANKS

ПО МАШИНАМ

WORLD OF WARPLANES

ВОЗДУХ НАШ

СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ОТ WARGAMING,
ПОСВЯЩЕННАЯ ДНЮ ЗАЩИТНИКОВ ОТЕЧЕСТВА

ИНВАЙТ-КОД
IGROMANIA2

1. зайдите на worldoftanks.ru/registration/ru/
2. нажмите на меню - "у вас есть инвайт-код?"
3. введите инвайт код

(код действителен до 07.05.2014)

3 ДНЯ ПРЕМИУМА

1000 ЗОЛОТА

танк Т-127

WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

worldoftanks.ru worldofwarplanes.ru

ЧТО? Главная игра осени для PlayStation 4
ГДЕ? Лондон, офис Sony Computer Entertainment Europe

Мне приснилось небо Лондона

Геворг Акопян

Жанр
Шутер
Издатель
Sony
Разработчик
Ready at Dawn
Мультиплеер
Нет
Платформа
PS4
Сайт игры
readyatdawn.com
Дата выхода
Осень 2014 год

Когда мы разобрались со всеми презентациями и взяли интервью у Рю Вирасурии, геймдизайнера, креативного директора, сценариста и режиссера **The Order: 1886**, а по совместительству одного из основателей и главы калифорнийской студии **Ready at Dawn**, то вместе с другими журналистами отправились на короткую прогулку по Лондону, чтобы уже на следующий день вернуться обратно в Москву. Было решено заглянуть в Apple Store — присмотреть какой-нибудь чехол.

Если вы были в магазинах Apple в Европе или США, то знаете, что там всегда очень много людей. Это привычная картина: кто-то приходит просто поглазеть по сторонам, кто-то прикупить новенький гаджет, а кто-то хочет посидеть в тепле, подзарядить телефон и воспользоваться бесплатным интернетом.

Так было и в этот раз: море людей самой разной внешности и достатка, улыбчивые и дружелюбные сотрудники. Единственное, в центре зала второго этажа образовалась небольшая, но плотная толпа девушек старшего школьного возраста. Прогуливаясь вдоль полок в поисках нужного чехла, мы случайно обнаружили причину собрания: сегодня в магазине пройдет какая-то презентация создателей сверхпопулярного сериала «Шерлок».

Не успели мы толком вчитаться в текст объявления, как девушки взорвались, послышались истошные крики. Подняв глаза, мы сразу поняли почему — в пяти метрах от нас на крохотную сцену выходили Бенедикт Камбербэтч («**Стартрек: Возмездие**», «**Пятая власть**») и Мартин Фримен (трилогия «**Хоббит**» Питера Джексона, «**Офис**»), одни из самых востребованных актеров Голливуда на сегодня.

Сами понимаете, мы пребывали, мягко говоря, в замешательстве. И не только потому, что зашли в магазин по делам и случайно увидели двух мировых звезд. Едва ли не больше нас поразило то, как рядовые горожане к этому отнеслись. Там, где в Нью-Йорке или Москве здание окружили бы тысячи безумных поклонников, а каждый сантиметр окружения заняла бы неприветливая полиция вместе с еще более неприветливой охраной, в Лондоне до знаменитостей, кажется, никому не было дела. За вычетом полусотни девочек, магазин работал в обычном режиме: люди покупали новые наушники, пили кофе и читали что-то на своих планшетах, разве что сердито не поглядывали на источник шума.

Эта удивительная история во многом описывает ситуацию с The Order в глазах неподготовленного человека. Разработчики, как те самые продюсеры телесериала, вывели на публику настоящую звезду, дорогую и многообещающую игру в, без всякого преувеличения, восхитительном сеттинге, и заядлые игроки сразу же окружили ее пристальным вниманием. Но другие «посетители магазина» и бровью не повели — ну шутер, ну в столице Великобритании XIX ве-

ПОЛОВИНА АТМОСФЕРЫ ИГРЫ — в деталях. Каждая комнатка заставлена мебелью, и складывается ощущение, что в ней действительно кто-то жил. К слову, лучше внимательно осматривать помещения, там можно отыскать что-нибудь полезное — к примеру, патроны.

СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, но это реальный рендеринг на движке. Такая плотность и натуралистичность кадра достигается за счет множества светофильтров и тяжелых постэффектов.

ЛЕДИ ИГРЕЙН И ЕЕ ЗЛОСЧАСТНЫЙ ШРАМ. Уверены, за историей его получения кроется отдельная сюжетная линия.

ка, ну некстген. Так вот, от лица «экс-посетителей» должны сказать: это тот случай, когда, как ни старайся, чопорное безразличие выдержать не удастся, внутренняя девочка-фанатка (ха-ха) все равно вырвется наружу.

ЛЕГЕНДА О КОРОЛЕ АРТУРЕ

После показа самого первого трейлера The Order на E3 казалось, что все с игрой ясно: четыре героя, у каждого из которых явно будет уникальная специализация, много нечисти и оружия — да это же чистый **Left 4 Dead**, только от третьего лица, на мощеных улочках Лондона и с усатыми рыцарями на первых ролях. Оказалось, что все, мягко говоря, не так. Первым же делом мы задали Вирасурии самый животрепещущий вопрос: будет ли в игре мультиплеер? «Нет, ни в каком виде. Даже кооператив не планируется. У нас чисто сингловая история, исключительно сюжетная игра», — ответил он. А мы пытались собрать в голове мысли, разлетевшиеся в разные стороны, как от взрыва гранаты.

Все намекало на то, что нас ждет хоть какой-то кооператив, да и совсем недавно вышла **Fuse** — тоже про четверку боевиков, борющихся со злом, где вы вольны в любой момент переключить персонажа или присоединиться к другу по интернету. Пока же не известно, сможем ли мы хотя бы по сюжету поиграть за разных рыцарей в The Order.

На самом деле мы почти уверены, что, будь у Ready at Dawn больше времени и, наверное, опыта (до этого студия делала сингловые игры для PSP), они

В ИГРЕ ДОВОЛЬНО ХОРОШАЯ ЛИЦЕВАЯ АНИМАЦИЯ, но после The Last of Us и Beyond воображение не поражает.

бы попытались внедрить мультиплеер, ведь он прямо-таки просится в концепт.

С другой стороны, это в какой-то мере и облегчение. Разработчики придумали удивительный сеттинг, который выглядит белой вороной на фоне сюжетов других шутеров, и нам бы в первую очередь хотелось получить в нем действительно захватывающую историю.

Итак, конец XIX века, альтернативный Лондон. Древний рыцарский орден уже много лет защищает человечество от монстров-полукровок — их популяция не очень многочисленна, они чем-то похожи на людей, но обладают скоростью и силой зверей, а потому очень опасны.

Война с чудовищами идет уже много лет, к тому же без конца ведутся внутренние конфликты (первую треть игры врагами почти исключительно будут люди), и это существенно повлияло на развитие технологий. Военные спокойно общаются друг с другом по голосовой связи (кнопка вызова и микрофон находятся на плече — выглядит очень стильно), в ходу кроме привычного огнестрела импульсные винтовки, небо бороздят сдвоенные дирижабли, которых в реальной жизни не существовало вовсе.

Впрочем, даже несмотря на подобные вольности, разработчики стараются придать игре максимально аутентичный вид. Сами они называют эпоху, в которой происходят события The Order, неовикторианской: использовав все примечательные элементы того времени, сотрудники Ready at Dawn изучили большой архив старых фотографий и специально несколько раз ездили в Лондон, чтобы достоверно перенести исторические места. Собственно в демо нам показали перестрелку в известном районе Уайтчепел, и выглядело все очень здорово — настолько детализированного окружения в играх, кажется, еще не было. Такое чувство, что каждую щербинку на кирпичной кладке отрисовывали вручную.

Но количество деталей и высокое разрешение текстур, конечно, само по себе никого не волнует. Нас восхитило в первую очередь то, как мастерски калифорнийцы разобрались со светофильтрами и анимацией, The Order: 1886 выглядит как самый настоящий фильм. Мы, честно говоря, не поверили, когда нас почти год назад пытались убедить, что трейлер с E3 был сделан на движке игры. Теперь вынуждены признать — все правда. Всамделишный густой туман, объемные клубы дыма, игривые блики, бьющие в камеру, и фактурная черепица крыш в дали — с технологической стороны игра очень хорошо выглядит.

Однако гораздо больше впечатляет дизайн. Мало в каких играх можно увидеть Лондон того времени, вспоминается разве что серия квестов о Шерлоке Холмсе украинцев из **Frogwares**.

ПРИМЕР ИНТЕРАКТИВНОГО РОЛИКА от Ready at Dawn: вам придется вертеть гранатомет до тех пор, пока не найдете маркировку. Иначе повествование не продолжится.

Но это, конечно, небо и земля. Когда демо только началось, нам показали, как два героя, стоя на крыше, пытаются понять боевую обстановку. Мы думали, что смотрим дорогую CGI-заставку, как тут один из них взял в руки сдвоенный монокуляр с сильным зумом (альтернативная история!), нам показали панораму Лондона через линзы прибора, и... все замерло.

Мы подняли вопрошающий взгляд на Рю, и он тут же пояснил: «Мы, в Ready at Dawn, большие поклонники кинематографических игр и считаем, что ничто не должно выбивать игрока из процесса. Поэтому даже в наших старенька играх для PSP не было загрузок. В то время почти у всех были, для многих разработчиков и сегодня двадцатисекундные загрузки — это нормально, а у нас не было. Но и смотреть длиннющие ролики без какого-либо участия — смерти подобно, поэтому тут и там мы стараемся включать игрока в процесс. Здесь, например, надо вручную пометить монокуляром интересующие вас объекты».

По ходу демо нам показали и другие варианты геймплея внутри роликов. В одной сцене наш напарник вскрывает деревянный ящик и вытаскивает оттуда гранатомет, а управление ненадолго переходит к игроку: нужно покрутить оружие в руках, чтобы отыскать маркировку производителя (по сюжету герои его ищут).

В другой сцене рыцари пытались скоординировать атаку цеппелинов. Вам опять на несколько секунд дают в руки монокуляр, только в этот раз нужно еще и дать сигнал к бомбежке. Тут на помощь приходит... азбука Морзе! Вам нужно отстучать команду пальцем прямо на тачпаде DualShock 4! Вот вам и нетривиальное использование возможностей геймпада.

Мы спросили у разработчика, нужно ли будет прямо-таки знать всю азбуку Морзе и насколько сложными окажутся команды. Он нас успокоил, что в игре будет довольно подробное обучение, да и «написание» длинных слов упростили в угоду играбельности. Главное ведь, в конце концов, фан и свежие ощущения, а не тотальный реализм. Так что проблем возникнуть не должно.

СМОТРИ ПО СТОРОНАМ

Ready at Dawn необычно подошли и к старым добрым QTE. В одном эпизоде, после непродолжительной позиционной перестрелки а-ля **Gears of War**, игрок накинулся на врага, и они вместе упали с небольшой высоты, пробив какую-то деревянную конструкцию. Началось стандартное «нажми вовремя на кнопочку», мы собрались было широко зевнуть, как тут произошло кое-что интересное. После того, как герой повалил противника на землю и начал молотить его кулаками, мы получили возможность покрутить камеру. Оказалось, что на расстоянии вытянутой руки справа лежал нож, и стоило на него посмотреть — рядом появилась пиктограмма кнопки. После нажатия персонаж схватил оружие и вонзил в шею врагу. Занавес.

Из этой сцены можно сделать несколько выводов. Во-первых, игра довольно жесткая: кровь, жуткие колотые раны, суровый лексикон — все как мы любим. Во-вторых, QTE будут относительно либеральными. Вовремя не нажали кнопку — получили по ребрам, но у вас будет еще пара попыток дать сдачи. В-третьих, та самая вариативность: вы могли покрутить камеру и найти нож, а могли этого и не делать, тогда сцена просто закончилась бы по-другому.

Но если в разных аспектах разработчики пытаются придумать что-то новое, то к шутерной части это, судя по всему, не относится. Мы видели совсем немного, но не сильно впечатлились. В самих перестрелках с укрытиями нет ничего плохого; в **The Last of Us**, к примеру, они прекрасно исполнены и не надоедают до самого конца (хотя драться на кулаках там все равно в разы интереснее). В The Order же нас насторожила физика: после каждого выстрела винтовка в руках героя взлетала в небеса от отдачи, враги довольно вяло реагировали на попадания, укрытия были расставлены

ЭТОТ КАДР МОЖЕТ ПОДАРИТЬ некоторые надежды, но не обманывайтесь — стелс не планируется вовсе.

ЗАТО СОВЕРШЕННО ТОЧНО будут разные по характеру и темпу этапы. Вы сможете отдышаться от перестрелок, изучить мир и... набраться страха.

ВО ВРЕМЯ QTE КАРТИНКА ТЕРЯЕТ в цвете и становится немного смазанной. Обратите внимание на нож справа — его можно использовать.

В ИГРЕ БУДЕТ ТОЧЕЧНАЯ РАЗРУШАЕМОСТЬ, плюс некоторые поверхности, например ткани и дерево, будут простреливаться.

Создание лицевой анимации.

неестественно — в общем, что-то не то.

Возможно — нам просто показали блеклый момент, возможно — это авторское видение, еще один прием для усиления псевдореализма. Все возможно. Но также возможно, что разработчикам, до этого не сделавшим ни одного шутера, просто тяжело дается стрельба. Ждем свежего геймплейного демо и надеемся, что оно развеет наши опасения.

СЭР, ГДЕ ВАШИ УСЫ

Главным персонажем игры станет сэр Галахад, а в качестве его компаньонов выступят сэр Персиваль, маркиз де Лафайет и леди Игрейн. По небольшому демо сложно судить, в каких они отношениях, но авторы неспроста сделали всех героев разного возраста и пола. Персиваль, опытнейший и прославленный рыцарь ордена, должен стать Галахаду своеобразным наставником, ровесник Лафайет — верным товарищем, а Игрейн, хм, дамой сердца.

Когда в кадре впервые показали девушку, мы сразу же заметили, что у нее на шее виднеется какой-то шрам. Стоило адресовать геймдизайнеру вопрос о его происхождении, как он едва ли не подпрыгнул от радости: «Я весь день ждал, чтобы меня об этом спросили! Да, вы правы, это шрам!.. Правда, пока мы не можем раскрывать подробности...»

Еще мы спросили у господина Вирасурии, как они решились на довольно смелый шаг в дизайне героев. Обычно в играх с несколькими персонажами каждому пытаются придать яркую индивидуальную внешность, чтобы их было легко различить: блондин, рыжеволосый, бородатый, толстячок и так далее. А теперь взгляните на скриншоты, украшающие эту статью, — с них на вас будут смотреть три темноволосых мужика с густым волосяным покровом на лице. Да, они все не похожи друг на друга при близком рассмотрении, всем подарили внешность (и полностью их сыграли) разные актеры, но во время игры понять, кто есть кто, невозможно — виднеются лишь темные макушки и почти одинаковые военные костюмы.

«Мы хотели, чтобы они походили на настоящих людей, поэтому да, в чем-то они похожи. Но когда вы увидите их в игровом мире и чуточку к ним привыкнете, то проблем не возникнет. Герои обязательно должны быть разными, но выражать это стоит в их характере и поступках, а не клепать стереотипных персонажей ради стереотипных персонажей».

■■■

Сразу после анонса мы обратили вниманиé на The Order по многим причинам, но в первую очередь нас заинтересовал сеттинг. И не только потому, что великие города старых времен мы видим только в **Assassin's Creed**. В Лондоне XIX века в тот или иной период жили многие исторические личности, и, если их грамотно ввести в повествование даже в качестве эпизодических персонажей, это может здорово оживить сюжет. К примеру, длинный монолог Бенджамина Франклина о преимуществах зрелых женщин стал едва ли не самым запоминающимся моментом всей AC3.

Вирасурия долго не хотел раскрывать подробности, но в итоге сдался: так или иначе в The Order: 1886 нам повстречаются выдающиеся изобретатели Никола Тесла и Томас Эдисон, а также автор романов о Шерлоке Холмсе Артур Конан Дойл. Мы не знаем, насколько большими будут их роли, но встреча с такими личностями заочно будоражит воображение.

Да и в целом — мы очень ждем встречи с самой игрой. Во многом она нас впечатлила, где-то удивила, а в чем-то немного насторожила, но хочется уже самостоятельно побродить по улицам старого Лондона, подраться с нечистью и узнать, что же такого случилось с милой Игрейн. Кто знает, может, ее покусал один из рыцарей и теперь ей тоже грозит неминуемое — густые черные усы, несбриваемые даже самым острым лезвием. ■

ЖАНР
АВИАСИМУЛЯТОР

РАЗРАБОТЧИК
1C GAME STUDIOS

ИЗДАТЕЛЬ
1С-СОФТКЛАБ

ПЛАТФОРМЫ
PC

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

САЙТ ИГРЫ
IL2STURMOVIK.RU

ПАВЕЛ БАЖИН

НЕБО, САМОЛЕТ, ДЕДУШКА

«ИЛ-2 ШТУРМОВИК: БИТВА ЗА СТАЛИНГРАД»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: CORE 2 QUAD 2,6 ГГЦ, 4 ГБ, 512 МБ ВИДЕО
ЖЕЛАТЕЛЬНО: CORE I5, 8 ГБ, 1024 МБ ВИДЕО

Сегодня мы приступаем к разбору ранней альфа-версии авиасимулятора «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград**». Сразу предупредим, что перед вами не обычный обзор игры. Это скорее обзор-интервью, сделанный при участии генерального продюсера **1C Game Studios** Альберта Жильцова, известного среди фанатов авиасимов под ником LOFT. Он интересен не только как свидетель и непосредственный участник многих событий, связанных с историей «Ил-2 Штурмовик», но и как человек, прошедший долгий путь от рядового фаната авиасимуляторов до поста руководителя студии. Поэтому в этой статье мы будем рассказывать не только о самой игре, но и о том, что за ней стоит, о развитии серии и всего жанра авиасимов. Нам и самим было очень интересно узнать, что скрывается за кулисами столь важного для отечественной игровой индустрии проекта, — надеемся, будет интересно и вам.

Главная цель для Альберта — заинтересовать людей небом и историей авиации. Прийти в музей и из разговора посетителей узнать, что привела их сюда именно «Битва за Сталинград».

ОТ ИГРОКОВ — ИГРОКАМ

Оригинальный «**Ил-2 Штурмовик**» создавала студия **1C:Maddox Games**, крепкая команда профессионалов с многолетним опытом, под руководством самого Олега Медокса. Однако игра была сильна не только командой разработчиков. Огромный вклад в развитие проекта вносили сами игроки. И сегодня мы решили взглянуть на развитие «Ил-2 Штурмовик» совсем с другой стороны — не с точки зрения студии, а с точки зрения группы фанатов, которой десять лет спустя суждено будет возродить серию к жизни. Одного из таких фанатов звали Альберт Жильцов.

Альберт Жильцов, в прошлом простой фанат «Ил-2 Штурмовик», затем разработчик Rise of Flight, а ныне генеральный продюсер 1C Game Studios.

«Для меня знакомство с игрой началось в 2001 году, в переходе станции метро «Бабушкинская», — вспоминает Альберт. — Купил игру, положившись на совет продавца, на следующий день установил, запустил... И тем самым определил свою жизнь на последующие вот уже тринадцать лет. Хотя тогда я этого еще не знал. Джойстик, модем, форум, друзья, бессонные ночи в Сети, друзья, которые не говорят по-русски, чемпионаты... В Москве была пара мест, где каждый вечер собирались десять-пятнадцать человек в возрасте от двадцати до сорока. Пили пиво и много говорили об играх, особенно об «Ил-2 Штурмовик». Вот так все и началось».

Игра нравилась всем, правда, играть с ботами было скучно, а мультиплеер обладал довольно куцым функционалом.

Ил-2, главный герой серии, давший ей свое имя.

Игрокам же хотелось чего-то большего — настоящей виртуальной войны, с фронтами, победами и поражениями, борьбой за ресурсы. Хотелось того, что не могут предложить даже современные онлайновые игры типа **World of Tanks** или **War Thunder**. Но кто все это будет делать? Разработчики были заняты совсем другими вещами — расширяли парк самолетов, делали новые карты, дорабатывали графику, готовились к выходу на зарубежный рынок. Поэтому энтузиасты решили взять дело в свои руки. Так началась история команды, известной тогда под именем **Gennadich Team**.

«В какой-то момент времени мы осознали себя не игроками, а частью сообщества, и поняли, что хотим сделать что-то для этого сообщества. Создать для всех игровое пространство. В Москве уже был сервер «Ил-2 Штурмовик», он занимал первое место по популярности, но развивался довольно спонтанно. Именно там мы и начали свою деятельность — стали вводить правила игры, устраивали разные события, запустили первые системы рейтингов и статистики игроков. Постепенно один сервер вырос до целой группы серверов, объединенных одними правилами и единым игровым дизайном.

Софт для всего этого дела нам пришлось писать самим. Нас тогда было всего четыре человека. Благодаря помощи мецената мы могли уволиться с работы и целые сутки посвящать любимому занятию. Созданная нами программа оказалась удачной, и мы выложили ее в свободный доступ. Спустя месяц более 90% серверов «Ил-2 Штурмовик» во всем мире управлялось нашей системой. Мы наивно посчитали это успехом, решив, что у нас достаточно хорошо получается, чтобы сделать это профессией.

Потом мы занялись организацией глобальных онлайновых проектов — в частности, ADW. Проект также оказался успешен и востребован у игроков, а наша команда расширилась до семи человек, тогда же мы обзавелись своим первым офисом — на ВДНХ, где и просидели следующие шесть лет», — говорит Альберт.

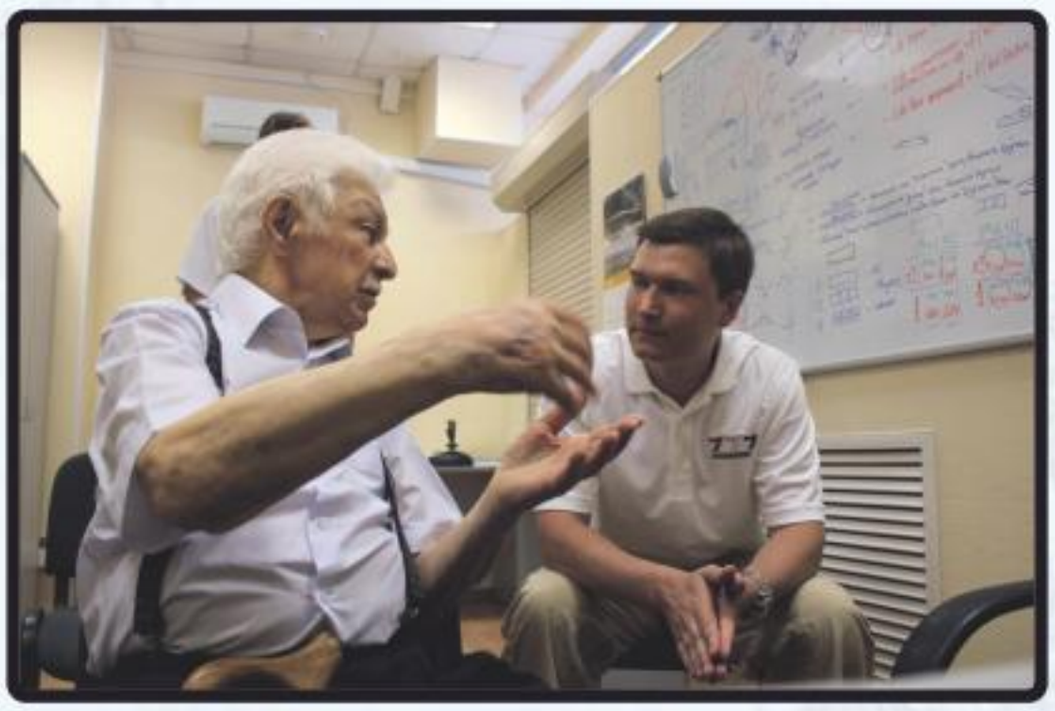
ДВА ПУТИ

Любой фанат серии знает, что произошло шесть лет спустя: команда Gennadich Team разорвала отношения с разработчиками «Ил-2 Штурмовик» и занялась разработкой собственной игры, посвященной авиации времен Первой мировой войны. Однако за этими сухими фактами кроется настоящая драма, которая в итоге сыграла огромную роль в развитии серии «Ил-2 Штурмовик». Поэтому мы особенно тщательно расспросили разработчиков об этом периоде их жизни. И вот что они нам поведали…

Работа в архивах и музеях — стандартная часть подготовки к созданию любого авиасимулятора, но в 1C Game Studios этот этап проводили особенно тщательно.

«В какой-то момент мы осознали, что работаем за спасибо, что вся наша деятельность возможна лишь за счет помощи спонсора. Кроме этого, нам перестало хватать тех возможностей, которые предоставлял «Ил-2 Штурмовик»: мы писали моды, добавляли новые модули, однако все это была чистая самодеятельность, мы не имели доступа «к телу» игры. Тогда мы связались с компанией «1С», но нам дали от ворот поворот. В тот момент «1С» просто не была заинтересована в развитии чисто онлайнового функционала.

И тогда мы все бросили и начали собственный проект. Авантюру, стартап, развлечение, новый бизнес — называйте как хотите. Денег у нас хватало на год работы, за это время мы должны были создать нечто играбельное, что позволит найти нам дополнительное финансирование. Тогда мы еще не понимали, какая пропасть лежит между идеей и готовой игрой. К тому моменту, когда деньги кончились, у нас на руках была техническая демоверсия под названием «Рыцари неба». Там впервые применялась очень необычная для



В мае 2013 года студию посетил известный летчик-испытатель Степан Анастасович Микоян, который освоил 102 летательных аппарата, в том числе построенные его дядей — авиаконструктором Микояном А.И.

Степан Анастасович лично испытал ранний билд «Битвы за Сталинград». Об этом событии он знает не понаслышке: семьдесят один год назад его, двадцатилетнего летчика, выписали из госпиталя и направили в Сталинград, где разгоралась крупнейшая битва в истории человечества.

Самую интересную информацию разработчики почерпнули во время облета реальных самолетов времен Второй мировой. В том числе и знаменитого Ил-2.

того времени реализация физики и графических технологий.

Конечно, все это было наивной глупостью, да и сами мы были никому не нужны: хоть технологии были рабочими, но это лишь технологии. До игры тогда было еще далеко. За первые шесть месяцев, проведенных в поисках инвесторов, из команды ушло 90% сотрудников. Нас снова, как и шесть лет назад, стало меньше десятка. В ежедневном рационе появился «Доширак», а на столах вместо книг по истории и аэродинамике стали попадаться книги по маркетингу и ведению бизнеса.

Мы снова ходили к «1С», там нам снова отказали. Впрочем, я бы на их месте и сам нам отказал. Сложно было поверить в то, что у группы мододелов, чудаков с чудаковатым проектом, есть какие-то перспективы. В «1С» тогда уже создавался «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**», на который возлагались огромные надежды. Но судьба рассудила иначе...» — вспоминает Альберт Жильцов.

КРИЗИС

Наконец, группа энтузиастов нашла инвестора и превратилась в полноценную игровую студию, объединившись с компанией **neoqb**. С этого момента развитие жанра авиасимуляторов в России разделилось на два направления. «1С» разрабатывала «Битву за Британию», авиасим нового поколения — с потрясающей графикой, сверхточной моделью повреждений, потрясающе детализированными кокпитами и гигантской картой размером в 150 000 квадратных километров, охватывающей Южную Англию, пролив Ла-Манш и прилегающие к нему территории Франции. А команда Альберта занялась разработкой проекта, который в будущем станет известен под именем **Rise of Flight** (в России игра также известна как «Война в небе — 1917»).

Но ни те, ни другие не знали, что ждет их впереди. А впереди их ждала череда финансовых кризисов, потрясших мировую экономику, а также глобальные перемены в игровой индустрии. Мир начинал стремительно меняться, и никто не знал, что с этим делать. Поэтому разработчики делали то, что могли, — выживали.

«Времена были тяжелые. Люди не выдерживали и уходили. Приходили новые. В этот период и сформировался наш нынешний коллектив. Помню, главный программист первый раз приехал в Москву с другого края страны, наивно думая, что здесь его могут научить чему-то новому. В итоге оказалось, что учить других будет он сам.

Вокруг все менялось в мгновение ока. Мы как могли пытались угнаться за этими переменами. И у нас получилось. В 2009 году мы выпустили Rise of Flight. Выпустили сами, сделав полный цикл: придумав идею, создав технологии, организовав вокруг проекта крепкое игровое сообщество. Сознательно отказались от посредников и предложили игрокам самим развивать проект, покупая новые самолеты у нас в магазине. Ни о каких «кикстартерах» тогда и не слышали, да и идея развития игры через продажу дополнительного контента была в новинку».

Впрочем, практически все, что делали разработчики Rise of Flight, было тогда в новинку. Это была первая игра с офлайновым геймплеем, требовавшим постоянного онлайнового подключения. **Diablo 3**, **Sim-**

ГОРДИЕВЫ УЗЛЫ

Разработчики на корню рубят застарелые проблемы жанра. Например, фанаты авиасимов подобны двуликому Янусу: сначала они просят, чтобы все было хардкорно и без маркеров (это такие метки над самолетами), потому что не хотят видеть врага за несколько километров. А затем, оставшись без маркеров, они снижают графику до минимума, чтобы на фоне мутных текстур и минимального количества объектов было легче заметить силуэт самолета. Да еще отключают сглаживание и разрешение снижают до минимума, — самолет на большой дистанции выглядит точкой, а с такими ухищрениями эта точка становится жирной и хорошо заметной. Казалось бы, зачем мучиться, включи маркеры? Нет, так «не хардкорно».

Но в «Битве за Сталинград» создатели решили, что пора с такими горе-хардкорщиками что-то делать. Возможность тонкой настройки графики убрали совсем, оставили лишь выбор общего уровня графики: низкий, средний и так далее. Теперь можно быть уверенным, что все будут играть в более-менее равных условиях. И насчет производительности беспокоиться не стоит: во-первых, игра хорошо оптимизирована, во-вторых, игроки с помощью подробных настроек часто лишь усугубляют ситуацию.

City, **Path of Exile** — все они появились лишь несколько лет спустя. Rise of Flight вошла в список 100 лучших PC-игр по версии PC Gamer, получила тучи призов и наград, но, увы, награды эти на счет не положишь и на хлеб не намажешь.

«Кризис 2009-2010 гг. чуть было нас не прикончил. В один день девяносто процентов сотрудников было уволено, офис снова опустел, а мы поняли еще одну истину. Мы должны делать игру не для себя, а для игроков. Теперь мы обладали колоссальным опытом, крепким ядром команды и небольшим запасом средств, которые приносил проект. Мы вступили в следующую забавную фазу существования.

Нас снова было около десяти человек, и мы решили выпускать дополнения в максимально высоком темпе. Примерно по одному в месяц. Если дополнение было удачным и игроки что-то покупали в нашем магазине, у нас появлялись деньги на следующий месяц работы. Так мы научились с точностью до дня планировать время релизов и выпускать дополнения без багов. Потому что иначе мы просто не смогли бы выжить. Эволюция и естественный отбор, знаете ли, очень мощная штука. Было невероятно сложно, но в то же время невероятно интересно.

Большая часть покупателей жила на территории США, в России нас знали немногие. Игроки ждали «Битву за Британию», печатная пресса сражалась с нашествием интернет-медиа, все говорили только о кризисе, а летом 2010 года в бета-версию вышла никому не известная игра с забавным названием **World of Tanks**. Понимая все это, мы нашли партнеров в США, чтобы укрепить наши позиции на будущее. Так появилась **777 Studios**. Хотя мы по-прежнему сидели в офисе на ВДНХ, зато работали теперь на рынках по всему миру, добавив в игру поддержку семи разных языков».

БИТВА ЗА «БИТВУ ЗА БРИТАНИЮ»

Тем временем «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию» терпел бедствие. Команда Олега Медокса совершила большую стратегическую ошибку — так сильно задрала планку качества, что не сумела довести дело до конца. Нельзя сказать, что идея была плохой. Оригинальный «Ил-2 Штурмовик» стал хитом именно потому, что в свое время разработчики сумели прыгнуть выше головы, опередив конкурентов на десяток лет. И на этот раз Медокс, надеясь на долгую жизнь игры, решил думать наперед. Детализация кокпитов была такой, что на создание всего одной кабины уходил целый год работы моделлера. Модели наземной техники были столь подробны, что вполне подошли бы для симулятора наземной техники: четкие текстуры, работающая подвеска, качающиеся антенны, на модели можно разглядеть каждый болтик.

Все это было невероятно круто, но именно это в итоге и подписало «Битве за Британию» смертный приговор. Игра так и не сумела пережить кризис — ушли ключевые кадры, в 2010 году студию оставил ее отец-основатель Олег Медокс. Команду возглавил продюсер игры Илья Шевченко, но карди-

ЛЕТНАЯ СУПЕРМОДЕЛЬ

О Flight Model в нашем обзоре сказано так много, что нельзя удержаться и не рассказать еще чуть-чуть. Оказывается, что в «Битве за Сталинград» объединились наработки даже не двух, а целых трех российских авиасимуляторов. Третьим стал «LockOn: Горячие скалы», в рамках которого была начата разработка принципиально новой технологии продвинутой летной модели. Ее так и назвали — Advanced Flight Model, или, сокращенно, AFM; в LockOn она была только у штурмовиков Су-25 и Су-25Т. Сегодня разработчик этой концепции, Андрей Петрович Соломыкин, работает над «Битвой за Сталинград».

Моделирование неравномерного срыва потока, несимметричность обтекания самолета при его вращении, влияние потока от винта и восприятие нюансов нештатных режимов работы двигателя — именно это и еще десятки тончайших и сложнейших нюансов составляют систему AFM. Кстати, то самое реалистичное отламывание поврежденных кусков самолета под напором ветра, ставшее визитной карточкой команды еще во времена Rise of Flight, тоже заслуга AFM, которая позволяет точно рассчитывать процесс подлома элементов конструкции и «летную модель» каждого обломка.

нально исправить ситуацию он уже не мог. Только заменить ушедших да попытаться закончить работу.

Однако без ядра команды, в условиях постоянной текучки кадров сделать это было сложно. Кто работал в игровой индустрии, тот наверняка знает, насколько сложно разобраться в чужом коде. Один начнет что-то делать, затем уходит. Второй разбирается, что сделал первый, пытается продолжить работу, а затем тоже уходит. Третий сначала пытается разобраться в том, что сделали его предшественники, а затем плюет на все и начинает делать сначала. В итоге разработка длилась целых семь лет и, по сути, так и не была завершена до конца. Вышедшее весной 2011 года нечто сложно было назвать даже бета-версией — сырой и глючный продукт, даже наполовину не реализовавший заложенные в него возможности.

Альберт Жильцов не склонен критиковать разработчиков «Битвы за Британию». Он и сам в прошлом был на их месте и знает, через что им пришлось пройти: «В 2006 году мы стояли перед выбором — использовать проверенные технологии «Ил-2 Штурмовик», созданного в период 1996-2000 гг., или же начать делать что-то новое. Перед началом разработки «Битвы за Британию» студия Медокса стояла перед тем же выбором. И мы, и они выбрали путь создания новых и во многом уникальных технологий.

С экономической точки зрения обе наших команды совер-

Не менее важной частью работы были настоящие полеты — только так можно не просто понять, но прочувствовать полет, чтобы затем попытаться передать это чувство каждому игроку.

Над Сталинградом нависают дымные хвосты пожарищ.

шили ошибку, поставив во главу угла свои желания. Они затянули разработку на невероятно долгие семь лет, мы же получили на свою голову кучу самых неожиданных проблем, связанных с этими самыми новыми технологиями. Правда, мы все-таки уложились в три года. Возможно, потому, что были тогда явными аутсайдерами, хотели достичь чего-то большего и меньше были подвержены влиянию игрового сообщества. На нас никто не обращал внимания, что позволяло спокойно работать.

Ну а что случилось с «Битвой за Британию» — вы знаете и сами. Из «1С» ушел Олег Медокс, хотя руководить студией он перестал еще до своего ухода. С ним команду покинули некоторые из ключевых разработчиков, что сделало процесс отладки технологий практически невозможным. Новые сотрудники решили не исправлять старое, а делать заново, что стало приговором для нового движка авиасимулятора. Еще семи лет в запасе просто не было. Я не хотел бы вдаваться в подробности, так как сам лично не присутствовал при этих событиях...»

Очередной бот лишился крыла. Ничего, скоро запустят мультиплеер и тогда можно будет отрывать крылья живым людям! Както эта фраза странно прозвучала...

НА ВТОРОЙ ЗАХОД

Целых полтора года после релиза «Битвы за Британию» разработчики отважно пытались довести игру до играбельного состояния, и можно считать, что у них это получилось. Хотя о развитии проекта и реализации всех запланированных фишек речи уже не шло. Встал вопрос — что же будет дальше?

«К 2012 году начался бум ММО и инди-игр, а вместо темы кризиса все начали обсуждать расцвет рынка мобильных приложений. И мы тоже стали думать, куда двинемся дальше. Студия накопила опыт и в разработке, и в бизнесе, создала прекрасную команду, способную совершать настоящие чудеса. Нам нужно было найти вектор применения всего этого богатства.

И тогда мы снова встретились с «1С», через шесть лет после той памятной встречи, когда мы с наивно блестящими глазами принесли им в офис большой PC, чтобы гордо продемонстрировать ту самую технодемку. Так и замкнулся этот забавный круг. Можно ли сказать, что нас выбрали для продолжения серии «Ил-2 Штурмовик»? Или мы сами себя выбрали? Было ли все это неизбежным или же просто набором случайностей? Сейчас уже никто не вспомнит. Мы согласились создать еще один хардкорный симулятор, «1С» согласилась дать нам этот шанс и срок в двенадцать месяцев до первого результата».

Два пути, разошедшиеся однажды, снова соединились в один. Остатки команды «Битвы за Британию» объединили с 777 Studios, а движок Rise of Flight и некоторый контент из «Битвы за Британию» послужили основой, на которой начали создавать игру «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград». 12 декабря 2012 года был опубликован анонс и пресс-релиз о создании **1C Game Studios**. Раннюю версию обещали запустить в конце года. Мало кто верил, что это возможно. Но разработчикам было не привыкать, и ровно год спустя после анонса сервера приняли первых пилотов. Давайте посмотрим, что же у них получилось!

Система повреждений: колесо отвалилось, будут проблемы при посадке!

АЛЬФА, БЕТА И ОМЕГА

По статистике, 10% игр на Steam вышли в рамках программы Early Access. У такого подхода сплошные преимущества: игроки охотнее платят за ранний доступ к игре, легче прощают баги, активнее делятся впечатлениями и участвуют в поисках багов. Разработчики же получают возможность заработать немного денег еще до релиза и собрать качественный фидбэк.

Вот и создатели «Битвы за Сталинград» решили воспользоваться достоинствами этого метода, устроив «ранний доступ» собственного разлива. Закрытый альфа-тест стартовал в конце 2013 года, когда игра была готова менее чем на треть, а сервера работали лишь раз в неделю, перейдя на постоянный режим работы лишь в феврале. Такова была цена за возможность быть первым, наблюдать за первыми шагами игры.

Например, в первую неделю игрокам был доступен минимум контента — всего один самолет, небольшая тестовая карта, а также возможность одиночного полета. Без врагов, без патронов, ракет и бомб. Вот и все. Приди сюда какой-нибудь далекий от темы авиации игрок, он долго бы ныл и бился головой о фонарь кабины. К счастью, на столь раннем этапе в игру попали лишь истинные фанаты, и их радости не было предела. Потому что разработчики смогли удивить даже тем малым, что было готово на старте, а именно — невероятно реалистичной и проработанной моделью полета.

Для тех, кто не в курсе, поясним. Моделью полета, или Flight Model (сокращенно — FM), называют систему, отвечающую за поведение самолета в воздухе. Условно это можно называть физическим движком. В обычных играх применяют простые физические модели, чтобы имитировать элементарные аспекты ньютоновской физики: мячики прыгают, кирпичики падают. В автосимуляторах используется куда более сложная физика: характер покрытия, температура шин и тип протектора отвечают за сцепление с дорогой, мощность двигателя и работа коробки передач отвечают за ускорение, а также многое другое. Но по сравнению с FM самого простого кукурузника все эти расчеты просто детский лепет.

Обычно в авиасимах не разрешают убирать шасси, стоя на аэродроме. Здесь же игроку никто не указывает, хочешь убирать — убирай. Гидравлика шасси отработает как положено.

Дело пахнет керосином! А точнее, авиационным бензином! Спасайся кто может!

Стрелков здесь по давней традиции зовут Петровичами. Только не называйте их Михалычами — такая привычка водится только у фанатов World of Warplanes.

На летящий самолет одновременно действуют множество сил. Полное моделирование газодинамических процессов в реальном времени — слишком сложная задача для домашних компьютеров, а любое понижение точности математической модели дает совершенно неудовлетворительные результаты. Поэтому разработчикам приходится решать проблему в обход, создавая упрощенную модель, а затем с помощью скриптов, таблиц и всевозможных «костылей» приводить поведение самолета в соответствие с реальностью. Основные параметры (скорость, скороподъемность, время виража и прочее) можно было воспроизвести довольно точно, но вот мелкие нюансы терялись напрочь. Даже простой полет по прямой не бывает ровным и гладким, что уж говорить о воспроизведении таких сложных ситуаций, как сваливание, флаттер, штопор, сложные моменты пилотажа.

Также как скриншот отличается от реальной фотографии сотнями на первый взгляд совершенно незначительных деталей, так и в авиасимуляторах чувствовалась некая «стерильность», искусственность поведения самолета. В первом «Ил-2: Штурмовик» даже те, кто никогда не летал в реальности, отмечали, что самолеты скорее напоминают поезда, ездящие в небесах по невидимым рельсам. А уж для того, кто хоть раз прокатился на настоящем одномоторнике, разница была очевидна.

Так было до появления «Битвы за Сталинград». Если вы опытный ветеран жанра, готовьтесь к шоку — такой FM вы еще не встречали. Каким-то образом разработчикам удалось передать игроку, сидящему в кресле перед монитором, невероятно реалистичное чувство полета. И дело вовсе не в точном соответствии поведения машины оригиналу (бог его знает, как на деле летал тот же ЛаГГ-3), а именно в ощущениях, в поразительно реалистичном чувстве, будто бы управляешь даже и не боевой машиной, а буквально ведром с гайками, держащимся в воздухе за счет какой-то чертовой магии.

И чувство это настолько острое, что сразу становится понятно — дело тут не только в FM. Да, ощущается вес, ощущается потеря скорости на маневрах, машина совершенно иначе ведет себя в критических режимах, хорошо чувствуется ускорение, но все это не то. Что-то воздействует на разум игрока напрямую, и сразу даже не разберешь — что именно. Дрожание камеры? Или както хитро настроенный угол обзора? Звук срывающихся с плоскостей вихрей? Похоже, такое впечатление складывается, как и в реальности, из десятков мелочей, каждая из которых вносит свой маленький вклад в общую картину.

«На самом деле нам просто повезло. Мощности современных PC впервые за всю историю игровой индустрии позволили создать проект с такой детальностью проработки воздушного боя. Никаких других секретов нет — только достаточные мощности процессора, накопленные знания и очень много труда. Хотя, если разобраться, то не все так просто. Пока мощностей и знаний не хватало, многие вещи в моделировании полета делались упрощенно, а для предания реалистичности придумывались сложные «костыли», которые все накапливались и накапливались, и уже нельзя было разобрать, что где. В результате управлять виртуальным самолетом порой становилось даже сложнее, чем настоящим.

Настоящие же пилоты понимали, что это не так. «Да что там сложного, он сам летит, если ему не мешать», — говорили они. И были правы. Чем детальнее и точнее мы делали физику полета, тем проще оказывалось управлять самолетом в симуляторе. Так продолжалось до того момента, пока единственной претензией реальных летчиков не стал факт того, что они сидят дома в удобном кресле. Других особенных отличий они уже не находят.

Конечно, и сейчас инструменты еще не совершенны и нам приходится идти на компромиссы. Для этого мы много и детально изучаем реальность. Методов всего два: либо изучать архивные материалы, либо летать самим. Архивные материалы, кстати, стали доступны только недавно — например, уникальные отчеты по испытаниям советских и трофейных германских самолетов. Многие из них только сейчас рассекречены, и мы сканируем все, что можем найти, тысячами страниц. Пока это еще возможно, но, увы, архивы тоже не вечны. Их закрывают, а бесценные документы потом распродаются или же просто гниют. В этом плане нам тоже очень повезло, мы успели получить ряд уникальных данных, которые позволяют воссоздавать самолеты очень точно, возможно, точнее, чем когда-либо до этого.

Ну и сами тоже летаем. Не просто катаемся — пытаемся моделировать ситуации, которые помогают понять, как именно ведет себя пилот во время маневренного воздушного боя, а потом ищем способы передать это в игре. Мы уже выкладывали в Сеть ролики с таких полетов. Конечно, Як-52 — это не ЛаГГ и не «Мессершмитт», но когда эти «Яки» начинают имитировать маневренный бой на малой высоте, очень многое понимаешь о том, что испытывали и переживали пилоты той войны. Многие вещи начинают восприниматься совсем иначе, и это, несомненно, отражается на том, как и что мы делаем. Ведь наша основная цель — передать ощущения и вызвать эмоции. Остальное вторично», — считает Альберт.

Сталинград в игре воссоздан довольно точно. Разрушенные бесконечными бомбежками здания, руины, занесенные снегом. Есть и знаменитый фонтан.

А вот и модель того самого фонтана.

Что же, можем свидетельствовать, своей цели разработчики добились. «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград» в первую очередь бьет не по сознанию, а по эмоциям, производя совершенно неизгладимое впечатление. Правда, стоит отметить, что сила произведенного вау-эффекта сильно зависит от степени хардкорности игрока, его опыта в жанре авиасимуляторов. Казуальный новичок вполне может пройти мимо всех этих нюансов, даже не заметив их. С другой стороны, что делать казуалу в хардкорном авиасиме?

РАЗРУШИТЕЛИ МИФОВ

На реалистичной FM и эмоциях от полета игра не заканчивается, а только начинается. За первые полтора месяца альфатестирования разработчики включили вооружение, добавили «Мессершмитт Bf 109 F-4» и основную карту (зимний Сталинград), а также наземную технику. Появилась возможность опробовать основные аспекты игры, и, надо сказать, девелоперы опять сумели преподнести приятный сюрприз.

В мемуарах знаменитый ас Покрышкин советовал стрелять со ста метров, но следовать его совету было проблематично: в авиасимах сотня метров — это зачастую секунда до столкновения. Плохой обзор, трудности с определением дистанции, почему-то очень сложно бывает уравнять скорости самолетов… Поэтому большинство игроков предпочитает стрелять с дистанции от 300 метров до полукилометра.

Однако «Битва за Сталинград» расставила все по своим местам. Расстреляв впустую половину боекомплекта, мы подлетели поближе и с удивлением обнаружили, что лететь в ста метрах за хвостом врага вполне реально. Даже на максимальном угле обзора (видна вся панель приборов, пейзаж по обе стороны кабины) самолеты видятся не мелкими букашками, будто смотришь в перевернутую подзорную трубу, а четко различимыми солидными машинами. Это очень помогает определять и контролировать дистанцию.

Одна точная очередь. Машина врага, уйдя в бочку, устремилась к земле. Уходит? Нет, секунду спустя из фюзеляжа вырвался сноп пламени, и, распушив шикарно проработанный дымный хвост, наша жертва устремилась к земле. Другие авиасимы пытались приучить нас к тому, что каждый самолет надо пилить по часу, изводя на него весь боекомплект. Но в «Битве за Сталинград» пара попаданий пушечных снарядов означает смертный приговор почти любому одномоторнику. И опять-таки переполняют эмоции: начинаешь понимать, почему конструкторы считали боезапас в 50-100 патронов на пушку более чем достаточным и почему даже одинокая 15-мм пушка на Bf 109 F-4 являлась грозным оружием.

Постепенно осваивая «Битву за Сталинград», начинаешь осознавать главную ценность игры. Это вовсе не игра, а передача «Разрушители мифов» в прямом эфире! И мы сказали это не ради красного словца, сами разработчики воспринимают себя именно в таком ключе. Они не верят никому на слово, полагаясь только на самые достоверные данные и личный опыт. Например, многие считали, что высотный истребитель МиГ-3 — это неповоротливое бревно, а легкий короткокрылый И-16 мог вертеть петли чуть ли не вокруг фонарного столба. Однако студия устроила испытания той и другой машины — и оказалось, что более современная механизация крыла позволяет МиГ-3 увереннее чувствовать себя в так называемом «сталлфайте», бое на субкритических скоростях на грани сваливания.

Люди не верили, мол, на МиГ-3 стоял современный мотор, не было вооружения и боекомплекта. Но разработчики стояли на своем: мощность мо-

Перед взлетом на «Мессершмитте» надо обязательно закрыть фонарь кабины, забудете — и все, можете с ним попрощаться. Ветром оторвет напрочь.

Даже такое элементарное действие, как взлет, требует определенной подготовки: надо уметь компенсировать крутящий момент винта, не дать самолету уйти с полосы, не оторваться прежде, чем наберется нужная скорость.

тора и тяга ВМГ на деле была даже ниже «родной», массы выровняли с помощью грузов. Так что, как это ни парадоксально, МиГ-3 действительно мог перекрутить «ишачка».

«Существует множество мифов на тему авиации. Некоторые мифы становились сильнее реальных данных, так они были популярны. Какие-то самолеты становились заочно плохими, какие-то получали ореол «супероружия», однако все это оказалось просто фантазиями. Сейчас, создавая каждую машину, мы поражаемся огромному количеству несоответствий в других авиасимах и в то же время видим прямые параллели между нашими данными и реальной историей. Начинаем понимать решения конструкторов, почему пилоты действовали именно так, а не иначе, да и в целом почему Вторая мировая сложилась

Взрывы просто отличные. Вообще, хочется сказать отдельное большое спасибо тому, кто занимается спецэффектами.

именно такой, какой мы ее знаем. Компьютерные игры и книжки создавали эти мифы, но теперь мы будем их разрушать, обладая реальными данными и потрясающей средой моделирования.

И в этом деле мы не одиноки. Нам помогают — и институты в РФ, и реальные летчики, и группы реконструкторов, и ветераны Великой Отечественной. Много помощи приходит из других стран, гигабайты данных, документы из германских архивов, видеоматериалы, даже звуки работы моторов и вооружения. Все это вместе меняет наше представление о воздушных боях Второй мировой войны», — говорит Альберт.

ТЕХНОЛОГИИ

«Битва за Сталинград» использует движок Rise of Flight, и хотя качество картинки несколько подтянут, уровня графики «Битвы за Британию» ждать не стоит. Жалко, конечно, перспективные наработки, но выбора просто не было. Освоить за год сырой, недоработанный движок со всеми технологиями и слепить на его основе игру было невозможно.

«Мы поступили как Сталин в 1941 году, сделав ставку на

БЕНЗИН ИЗ МОНИТОРА

Реализм — понятие относительное. Многие вещи в игре реализовать просто невозможно. Начиная от пресловутого «горящего бензина», ставшего мемом в среде любителей военно-исторических игр, вплоть до того факта, что у Ил-2 был очень тугой штурвал и на скорости в 300-400 километров в час любой маневр превращался в силовое упражнение (в этом создатели игры убедились, облетав сохранившийся экземпляр). Однако разработчики стараются соблюдать реализм настолько, насколько это возможно, скажем, добавив систему симуляции усталости от череды резких маневров.

Но что важнее — они обращают внимание на такие мелочи, о которых другие создатели авиасимуляторов даже не вспоминали. Например, в офлайновой кампании будет доступно пять этапов Сталинградской битвы — начиная от подготовки к контрнаступлению и операции «Уран», заканчивая операцией «Кольцо». На каждом из этих этапов игрок должен будет выбрать конкретный полк, состав и место дислокации которого будет меняться от этапа к этапу в соответствии с историческими данными. Генератор миссий также будет подбирать погоду не наобум, и уже известно, что один из этапов кампании нам придется провести, борясь не только с врагами, но и со скверными метеоусловиями, как это было в реальности. И таких мелочей будет очень и очень много.

Дымы в игре проработаны просто шикарно. Длинные, пушистые, реалистичные.

Ночные красоты. Подсвеченная панель приборов, вырывающиеся из патрубков огоньки пламени, а внизу фары машин освещают поднятые колесами вихри снега. И тут же напоминание, почему на фронте ездить с включенными фарами строго не рекомендуется.

проверенные технологии. Решили не гнаться за новыми тенденциями, а сосредоточиться на ключевых факторах — надежности, стабильности и управляемости тех инструментов, с которыми нам придется работать. Срок минимален и риск «закопаться носом в грунт» был слишком велик. Значительной переработке подверглась только графическая часть движка. Для этого мы задействовали опыт тех, кто пришел в новую команду из «1С», а ребята из 777 Studios продолжили развивать знакомые им технологии. Это стало краеугольным камнем нового симулятора», — пояснил Альберт.

Работы над графикой во многом не завершены, но уже сейчас все выглядит довольно симпатично. Да, посчитать заклепки на капоте автомобиля, как в «Битве за Британию», не выйдет, да этого и не нужно, ведь разработчики хотят произвести впечатление на сидящего в кабине летчика, а не тех, кто разглядывает скриншоты на диване. Хотя снимать скриншоты у самой земли они тоже не боятся. Заснеженные деревеньки, голые заиндевевшие деревья, пробивающаяся сквозь метель техника… Все выглядит очень достойно. Неплохо сделаны дымы от пожаров в Сталинграде, поднимающиеся на полкилометра ввысь. Черные, серые, с фиолетовым оттенком — видать, горит какая-то химия на разбомбленном предприятии.

Студия не гонится за эффектностью картинки, главное — реализм, а точнее, ощущение реальности происходящего. В частности, очень хорошо ощущается высота. Обычно сто метров в авиасимах — чуть ли не полет на бреющем, а здесь это кажется вполне приличной высотой. Поднимаемся на полкилометра… ух! Высоко!

«Современная графика достаточно хорошо передает реальность такой, какая она есть. Конечно, без спецэффектов все выглядит несколько скучнее… Игроки уже привыкли к некоторым графическим трюкам, которые применяются в играх или кино, и сейчас воспринимают их как реальность. Это тоже в своем роде мифы. Поэтому мы стараемся сделать максимально реалистичную картинку, хотя это очень сложно, требуется воссоздать множество мелочей. Но все эти мелочи складываются в мгновения, когда вы верите, что летите. И эти мгновения стоят тех лет работы, которые мы на них потратили», — считает наш собеседник.

«Битва за Сталинград» делает упор на офлайн, поэтому много сил было отдано развитию искусственного интеллекта. В авиасимах до сих пор встречаются «электронные болванчики», которые либо ничего не умеют, либо «читерят», попадая с километра белке в глаз, видя сквозь облака и бронеспинку, выжимая из биплана характеристики реактивного самолета.

Еще в Rise of Flight разработчики начали создавать принципиально новый ИИ, чьей задачей было не побеждать и не играть в поддавки, а имитировать поведение человека. Дошло до того, что они пригласили пару опытных игроков и исторического консультанта, после чего начали опрашивать, как именно они выбирают цели в воздушном бою. После чего использовали эти ответы при кодировании алгоритма нового ИИ. Так получилось запрограммировать логику поведения ботов, но вот манера полета все равно их выдавала. Никаких фигур пилотажа, хотят атаковать цель — разворачиваются на нее и прут, как танк, по кратчайшему пути.

В «Битве за Сталинград» с этим было покончено, боты разучили, наконец, человеческие приемы ведения боя. Свеча, полупетля, горка, боевой разворот, форсированный разворот, верхний йо-йо, нижний йо-йо, спираль, скольжение, ножницы, штопорная бочка… Теперь, чтобы попрактиковаться в стрельбе, приходится выбирать ботов уровня «новичок», они хотя бы не особо пытаются сбросить преследователя с хвоста.

РЕКОНСТРУКТОРЫ

К сожалению, мы знакомились с «Битвой за Сталинград» еще в январе, когда не были готовы миссии и кампании, только лишь дуэли для двух самолетов да штурмовка техники. Согласно счетчику в главном меню, степень готовности игры на тот момент лишь 38 процентов (хотя, по нашим игроманским меркам, менее полугода до релиза — это 70-80% готовности минимум!). Поэтому во многом придется полагаться на обещания разработчиков.

Итак, что же нас ждет? А ждет нас даже не просто симулятор, а, пожалуй, первая в игровой индустрии попытка реконструкции событий Второй мировой войны. Чем отличается реконструкция от симулятора? В первую очередь — комплексным подходом. Слишком часто разработчики симуляторов, увлекшись самолетами, забывали, что они делают игру про войну.

«Это самый реалистичный проект о Второй мировой на сегодняшний день. Наша задача — реконструировать, а не фантазировать. Возможно, это не так модно, возможно, не суперпопулярно, но очень интересно. Хотя и страшно, конечно. Есть опасения, что игрокам будет слишком сложно. По крайней мере, на первых порах. Поэтому стараемся не перегибать палку и делать игру во всем, что не касается физики, аэродинамики, баллистики и прочих вещей, где на компромиссы идти просто нельзя.

Мы хотим рассказать игрокам об истории Сталинградского сражения. Не планируем никаких длинных описаний, изобилующих цифрами. Все будет проще и увлекательнее, но в полном соответствии с историческими данными: факты, цифры и названия, которые вы встретите, взяты нами из архивных материалов той поры. У игроков будет уникальный шанс увидеть разрушенный Сталинград глазами пилота Второй мировой, каким он видел его семьдесят лет назад», — сообщил нам Альберт Жильцов.

■■■

До момента знакомства с этой игрой мало задумываешься, что такое реализм в симуляторах. Кажется, что это цифры, соответствие оригиналам… Но ведь мы постигаем реальность не через цифры, а через чувства. Создатели «Битвы за Сталинград» исповедуют принцип «реализм через эмоции», и, надо сказать, их подход произвел на нас огромное впечатление. У отечественных разработчиков появился реальный шанс снова повысить планку качества в жанре на недосягаемую высоту, также как это сделали их предшественники более десяти лет тому назад. Серия «Ил-2 Штурмовик» продолжает жить! ■

PARADOX INTERACTIVE CONVENTION 2014

Артемий Козлов

Майами без солнца

ЧТО? ИГРАЕМ В ПРОЕКТЫ ОТ PARADOX INTERACTIVE ГДЕ? МАЙАМИ, ФЛОРИДА

Если сравнить **Paradox Interactive** с любым другим крупным издателем, можно прийти к выводу, что шведы все делают неправильно. Они никогда не пытались бороться с пиратами, не проводили умопомрачительно дорогих рекламных кампаний, а их игры — все до единой — подходят под категорию «нишевые». Тем не менее каждый год они приглашают к себе журналистов, чтобы показать и доказать: дела у них идут исключительно здорово и даже лучше, чем в прошлом году.

Прошлой зимой встреча Paradox Interactive Convention прошла в Исландии, за год до этого — в Швеции. Видимо, устав от сурового скандинавского климата, этот раз собраться решили поближе к экватору — в Майами, штат Флорида, где даже в январе температура редко падает ниже плюс двадцати градусов по Цельсию. Приглашения, разосланные журналистам, гласили: «Берите с собой солнцезащитный крем и очки и будьте готовы ни разу ими не воспользоваться — мы будем играть в игры!»

Что делают Paradox

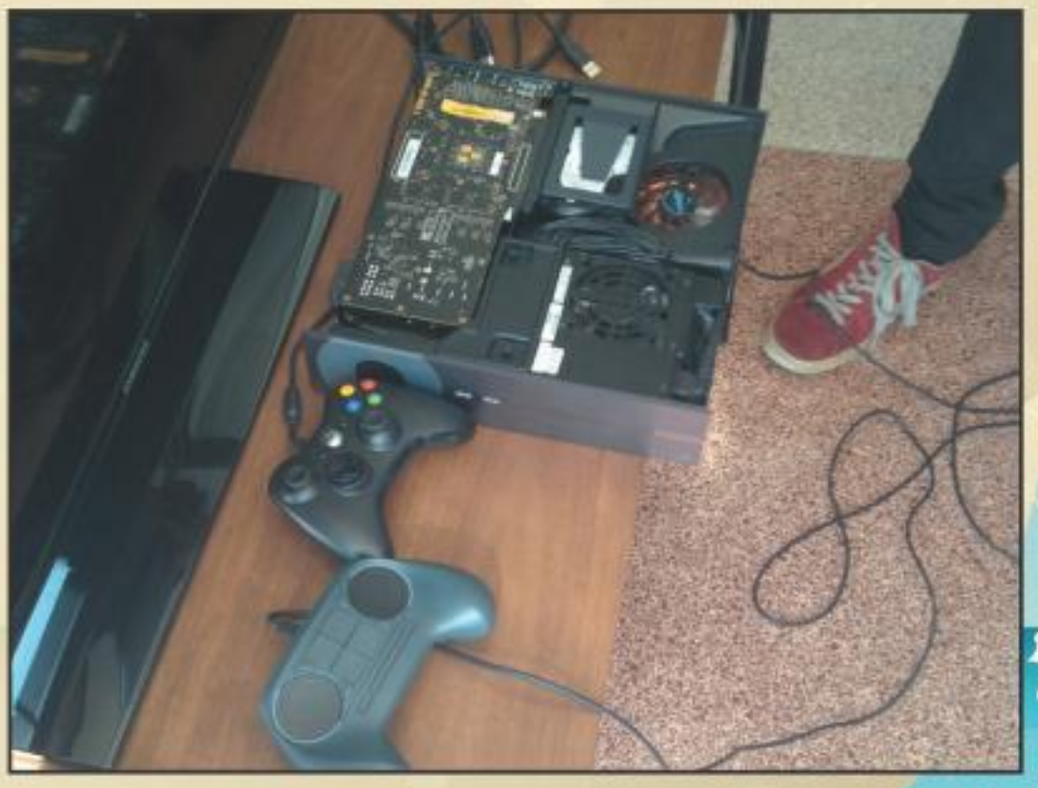
Этот PDXCon прошел под девизом «Десять лет независимости». Десять лет пролетело с тех пор, как Paradox Interactive впервые выпустили свою игру самостоятельно. Той первой была **Crusader Kings** — теперь уже легендарная глобальная стратегия о династийных склоках и интригах.

На пресс-конференции генеральный директор Фредрик Вестер выделил ключевые вехи в становлении компании как издателя. Вспомнили **Mount & Blade** и **Majesty 2** — одни из первых успешных проектов от внешних студий, изданных Paradox. Отметили бум, произведенный кооперативным симулятором волшебника **Magicka** — это была первая игра Paradox, преодолевшая рубеж в миллион проданных копий. Затем, однако, ее рекорд побила **Crusader Kings 2**, а **Europa Universalis 4** к нему вплотную приблизилась.

Вы наверняка уже отметили общую черту главных игр Paradox. Это достаточно специфические, часто низкобюджетные игры (Magicka сделала группа студентов, а Mount & Blade выросла из инициативы турецкой семейной пары), но почти каждая из них в итоге обрела культовый статус. Подобные находки — главная особенность и один из ключевых столпов философии Paradox.

«Мы делаем игры для геймеров, — отмечает Фредрик.

Одна из фотографий, иллюстрирующая «геймерский стиль жизни» Paradox: на Comic-Con настоящие колдуны (справа) столкнулись с позерами из какой-то там школы волшебства. «В розовой мантии — я», — замечает генеральный директор компании.



Еще один кадр с еще одной «стим-машиной». Компьютер как компьютер — такой даже проапгрейдить можно.

Пообщавшись с разработчиками Magicka: Wizards Wars, мы убедились, что они свое дело знают. Правила оригинальной игры заточены под PvP ровно так, как это стоило сделать.

В Paradox любят модостроителей. Когда-то они выпускали проекты энтузиастов как полноценные коммерческие игры, а сейчас все пускают слюни на модификацию для Crusader Kings 2, переносящую действие игры в Вестерос. Фанатская Game of Thrones пока, наверное, лучшая адаптация вселенной Мартина под видеоигры.

— Для тех, кто признает игры важной частью своей жизни. Они играют не по пять минут во время рабочего перерыва, а легко уходят в игру на часы. Это особое хобби. Кто-то увлекается спортом, прыжками с парашютом или собирает почтовые марки, а кто-то играет в игры от Paradox.

Мы не гонимся за стомиллионной аудиторией. Мы гонимся за игроками, которые готовы играть в наши игры и уходить в них с головой. Возьмите Crusader Kings 2 — в среднем все, кто купил ее, провели в игре 190 часов. Это много. Представьте, сколько эти люди могли бы сделать, если бы занимались чем-то полезным для общества!»

Мысли о будущем

«Десять лет независимости! И теперь наша цель — еще столько же». Paradox целиком устраивает ниша, которую они занимают, и потому не планируют радикально менять курс. В планах запуск игр на консолях нового поколения, но при этом компания продолжает сосредотачивать основные усилия на PC. Ведь на носу, помимо всего прочего, еще и подъем SteamOS.

Мы между тем сумели поиграть в Europa Universalis 4 на предпоследнем прототипе геймпада от Steam Machines. Ощущения странные, но, привыкнув, совладать с игрой более чем реально. Правда, вот интерфейс игры для телевизора совершенно не предназначен: если вы не сидите в двух метрах от экрана, мелкий текст в меню и уведомлениях будет читаться туго. Парадоксовский продюсер Шамс Джорджани, стороживший единственную на весь Майами-бич Steam Machine (этот человек, кстати, привел в компанию большую часть странных независимых проектов — Magicka в том числе), нашептал, дескать, да, действительно проблема, но в компании планируют ее в скором времени решить. Можно оптимизировать интерфейс разом под геймпады и экраны планшетов, убив разом двух зайцев.

Между прочим, в числе разработчиков War of the Vikings есть бывшие сотрудники DICE.

Парадоксовские стратегии на планшетах? Королевство-тамагочи из Crusader Kings 2 в рюкзаке — волшебная перспектива. И Paradox действительно думают о портировании своих флагманских игр на мобильные платформы, но пока не имеют нужных ресурсов и берут разгон на проектах поменьше — вроде прошлогодней двухмерной Magicka.

Повестка дня

За два дня на PDXCon успели как следует показать семь игр. Во-первых, наконец-то анонсировали **Hearts of Iron 4** — очередной выпуск самого умного и детального симулятора Второй мировой. В этот раз Paradox намерены во многом отойти от концепций третьей части (которую многие поклонники сочли неудачной) и вернуться к наработкам второй. Так, к примеру, убрались прочь деревья из сотен мало на что влияющих технологий, отныне каждый выбор должен влиять на ваше развитие существенно, а не постольку-поскольку.

Но главная фишка — новая система управления войсками, позволяющая свести к минимуму занудный микроконтроль (оставив его как опцию для самых упорных). Вместо того чтобы расставлять отряды вручную, вы можете дать им команду в духе «занять берег такой-то реки», и они сами равномерно распределятся по территории.

О более конкретных деталях говорить пока рано — выйти игра должна не раньше 2015 года, а работать предстоит долго и упорно.

Там же объявили об очередных аддонах для Europa Universalis 4 и Crusader Kings 2. В **Wealth of Nations** для EU внимание сосредоточится на купцах, взаимодействии с торговыми путями и организации торговых компаний. Дополнение **Rajas of India** добавит в средневековую мыльную оперу Crusader Kings 2 земли и семьи полуострова Индостан. Культурные события, три религии (индуизм, джайнизм и буддизм) и боевые слоны — прилагаются.

Следующие две игры — колдунское месиво **Magicka: Wizard Wars** и командная бойня **War of the Vikings** — уже достаточно давно появились в Steam Early Access, но лишний раз побеседовать с разработчиками было приятно и полезно. Для первой, кстати, анонсировали новый дуэльный режим, очаровывающий своей гениальной простотой: пока одна пара волшебников испепеляет друг друга безумными комбо из заклинаний, еще двое наблюдают за ними и, может быть, даже чему-то учатся.

Ну а об оставшихся двух играх — **Warlock 2** и **Runemaster** — в подробностях читайте на следующих страницах. ■

RUNEMASTER

Вальгалла ждет

ЖАНР РОЛЕВАЯ ИГРА ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК PARADOX INTERACTIVE МУЛЬТИПЛЕЕР НЕТ ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ PARADOXPLAZA.COM/GAMES/RUNEMASTER ДАТА ВЫХОДА НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Runemaster — вещь крайне нетипичная для внутренней разработки компании. Йохан Андерссон, ведущий программист и геймдизайнер Paradox Development Studio, представлял ее с явным нетерпением. Это его opus magnum. Игра, идею которой он вынашивал в ходе долгих лет работы над знаменитыми глобальными «стратегиями от Paradox».

Многих удивило, что Paradox — люди, которые до сих пор делали только блестящие глобальные стратегии, — вдруг анонсировали ролевую игру. Но ведь идея Runemaster лежала на поверхности уже добрый десяток лет, с момента выхода Crusader Kings. В CK ваш правитель — личность, окруженная десятками, сотнями таких же личностей, со своими идеями, идеалами и амбициями. Вокруг постоянно что-то происходит, вы решаете, как на это реагировать, а все это вместе выстраивается в складную и каждый раз уникальную историю. В этой стратегии вы не просто правите, а отыгрываете роль.

И ровно поэтому у создателей этих игр должна получиться отличная ролевая игра. Совсем не такая, к каким мы привыкли, — но как раз в этом и главная интрига.

Такие слова ты знаешь

Все игры Paradox объединяет одна замечательная черта: их можно проходить многократно и ни один забег не будет похож на предыдущий. В конце концов, недаром средний счет часов, наигранных в Crusader Kings, Hearts of Iron или Europa Universalis, зашкаливает далеко за сотню. Такая долговечность свойственна почти всем глобальным стратегиям (не только парадоксовским), но в этот раз шведы во главе с человеком-пароходом Йоханом Андерссоном намерены пойти дальше и приложить ту же философию к ролевой игре.

За основу игрового мира взяли скандинавскую мифологию. Главный конфликт разворачивается вокруг грядущего Рагнарека, скандинавской трактовки конца света. Одни — слуги Локи, бога обмана, — стремятся приблизить Рагнарек и заставить мир переродиться, другие — последователи Тора — делают все, чтобы предотвратить разрушение мира и оставить все как есть. В конце концов игрок примет сторону одного из богов и поможет предначертанному свершиться, — но это фактически единственная деталь, которая останется константой. Все остальное будет меняться от прохождения к прохождению, потому что мир в Runemaster генерируется с нуля всякий раз, когда вы начинаете сначала.

Пройти — не перепройти

Чтобы лучше понять, как будет построена Runemaster, можно вспомнить любой знаковый «рогалик» — в частности, **Faster Than Light**. В игре у вас была одна окончательная цель:

Каждый герой начинает игру в родном мире своего народа. Всего миров шесть, и сложность остальных локаций будет меняться в зависимости от того, где вы начали.

Мидгард — родина людей. Здешние пейзажи — самые обыденные, но все же невероятно уютные.

В Runemaster можно будет выбрать один из трех классов: берсерка (плюс-минус классический воин), скальда (боец поддержки) и собственно мастера рун (волшебник). В кадре — человек-берсерк.

Paradox не первый раз делают проект по мотивам скандинавской мифологии. В древнюю Valhalla Chronicles было физически больно играть.

нагнать и уничтожить флагманский корабль повстанцев. Эта задача никогда не меняется, зато приключения и опасности каждый раз получаются разными. Секторы, которые вы посещаете, создаются произвольно, а на пути вас ждет туча совершенно случайных находок — затерявшихся в космосе судов, которым нужна помощь, наглых пиратов, которым неймется вас ограбить, и прочих. При этом почти любая проблема решается сразу рядом способов.

Runemaster делает почти то же самое. Сложенная из множества осмысленных кусочков и случайных событий, каждая партия будет рассказывать совершенно новую историю. Увидеть все, на что способна эта игра, за одно прохождение будет физически невозможно — нужно повторять снова и снова.

В Runemaster шесть рас все из той же скандинавской мифологии. Первая тройка — тролли, темные эльфы и великаны — изначально предрасположена к дружбе с Локи, а людям, светлым эльфам и гномам ближе идеи Тора. Есть вероятность, что ничто не помешает в конечном счете повести неотесанного тролля дорогой Тора, но сперва, разумеется, предстоит доказать, что ваш тролль — особенный.

Из принятых по ходу игры решений будет складываться ваша репутация. Помогая нуждающимся, вы зарабатываете славу защитника угнетенных, а воруя и убивая — славу вора и убийцы. Если вы прослывете негодяем, то чаще всего к вам будут обращаться с подходящими для негодяя поручениями. А, скажем, подгадив врагам светлоэльфийской коммуны, вы заставите длинноухих задуматься: может быть, ваш тролль не такой уж и дурной?

Как приручить ётуна

В том, что касается исследования мира и сражений, Runemaster сравнивают с последними **King's Bounty**. Всюду можно найти сокровища, персонажей, монстров и кусочки истории, дополняющие картину вселенной, — при этом, напомним, все локации сгенерированы процедурно. В Paradox очень увлечены этой идеей и прекрасно понимают, что построить интересный мир на квестах made in randomizer («зачисть случайную пещерку», «накроши шестнадцать ётунов») невозможно. Хочется верить, что в действительности исследовать будет что. Сгенерированные карты выглядят точно не хуже локаций из King's Bounty или «**Легенд Эйзенвальда**», однако получится ли сделать их достаточно разнообразными, чтобы хотелось пойти на второй и третий круг?

Сражения нам, увы, не показали — в пре-альфе работала только «исследовательская» часть. В любом случае в Runemaster предполагаются пошаговые бои на гексагональном поле, как в **Heroes of Might and Magic** и в упомянутой King's Bounty. Ваш герой неплохо сражается и сам, но помощь ему не помешает. У каждой расы свой набор наемных войск, хотя, подружившись с одним из народов, можно без проблем завербовать к себе «чужих» воинов. В сражении планируют учитывать несколько параметров, вроде особенностей рельефа и направления взгляда бойца, но это нам еще только предстоит увидеть вживую.

■■■

Самое забавное, что во всех этих затеях Paradox нет ничего невероятного, почти все в том или ином виде было реализовано в их же стратегиях. В Crusader Kings, например, есть и события, и «случайные» квесты, и персонажи, которые складывают свое впечатление о вас, основываясь на том, что вы натворили. А захватывающие и непохожие истории получалось слагать еще в первой Europa Universalis. Чтобы убедиться, просто зайдите на форумы Paradox и почитайте рассказы игроков о сыгранных партиях. Многие пишут свои хроники «в прямом эфире», а зрители внимательно следят за развязкой.

С технической базой тоже нет проблем: Runemaster использует движок Clauzewitz, задействованный в Crusader Kings 2 и Europa Universalis, который многому уже научен. Так что самое сложное — суметь сделать интересным исследование мира и боевую систему. Если Paradox удастся и это, Runemaster рискует стать самой замечательной игрой на свете. А пока самое время прочитать как минимум «Младшую Эдду», если вы этого еще не сделали. ■

Будем ждать?

Ролевая игра от создателей самой ролевой на свете стратегии. Кажется, они знают, что делают, но все же есть причины для беспокойства: если игры вроде Faster Than Light и Crusader Kings абстрактны и большая часть историй разворачивается у нас в голове, то Runemaster движется к более конкретным формам. Как процедурная генерация покажет себя в таком случае? Не терпится узнать.

Процент готовности: 20%

WARLOCK 2: THE EXILED

Гексы, магия, крысолюды

ЖАНР стратегия РАЗРАБОТЧИК Paradox Interactive, Ino-Co ИЗДАТЕЛЬ Paradox Interactive
МУЛЬТИПЛЕЕР интернет ПЛАТФОРМА PC САЙТ ИГРЫ warlock2.com ДАТА ВЫХОДА 30 апреля 2014 года

Warlock: Master of the Arcane — глобальная стратегия, претендовавшая на лавры не то Master of Magic, не то Civilization 5, — начиналась отлично (магия! война! города!), но наскучивала спустя считанные часы. Игра выдыхалась непозволительно быстро для стратегии такого толка, и изрядная доля здравых идей в ней попросту не работала.

Главная задача Warlock 2 — нагнать все, что не удалось первой части, решить вопрос с нехваткой контента и, в конце концов, самоопределиться. Во время демопоказа нас посадили играть за свартов (это новая раса, далекие родственники арданийских гномов), и мы провели с ними около часа.

Много маленьких кусочков

События Warlock 2 подхватывают историю первой части. Ардания разлетелась на множество осколков, которые теперь парят над вселенской пустотой вдали друг от друга. Мы начинаем игру именно на таком осколке в роли одного из великих магов-изгнанников. Наша цель — пробиться к сердцу Ардании и прийти к власти над миром. Всего-то.

Если вам показалось, что все это подозрительно напоминает «Эадор» (и «Аллоды» заодно), то... не зря. Мы подумали о том же, когда продюсер Йорген Бьёрклунд из Paradox пересказал фабулу. Впрочем, сама игра на «Эадор» не похожа, кампания Warlock 2 устроена совершенно иначе.

В «Эадоре» каждый осколок — это отдельная миссия, и в каждой вы начинаете развитие с нуля, а в Warlock 2 разбивки на миссии нет. Вы быстро осваиваете родной мир, находите портал на следующий, но, когда вы перебросите туда своих бойцов, разведчиков и поселенцев, жизнь на первом осколке не остановится — вы продолжите развивать и защищать свои первые города наравне с остальными. Соперники тем временем стартуют на своих осколках и точно так же, как и вы, стремятся вглубь по цепи миров. Рано или поздно вы их повстречаете.

Warlock 2 осталась стратегической 4X-песочницей. Есть вы, есть ваши соперники, есть финальная цель — крутитесь как хотите. Здесь нет жестко установленных сценарных рамок, равно как и границы между одиночной игрой и мультиплеером (любого из ваших оппонентов может подменить живой игрок), однако теперь у происходящего появилась несколько более четкая сюжетная подоплека.

Видимо, что-то случилось

В первом Warlock нам время от времени падали простенькие «квесты». С их помощью игра пыталась помочь игроку выбрать дальнейшее направление развития, но и только — по смысловой нагрузке квесты редко шли дальше «постройте ферму и получите приз».

Warlock 2 развивает эту идею. Здесь то и дело всплывают случайные события наподобие тех, что бывают в парадоксовских стратегиях или в том же «Эадоре». Мы видели как совсем незначительные события («На пути у вашего отряда встала банда грабителей. Дадите им денег?»), так и происшествия покрупнее («Возле вашей столицы поселилась пара огнедышащих драконов — сделайте что-нибудь поскорее!»), а также те, что напрямую связаны с борьбой за Арданию и рекомендательным тоном подталкивают игрока к цели.

Доступные решения почти всегда зависят от имеющихся ресурсов и вашего стиля игры.

Классический режим с одной большой картой и парой смежных миров никуда не делся. Если он вам больше по душе, можете вовсе забыть о кампании и осколках.

Сварты строят шагающих роботов и военные агрегаты, а города у них носят очаровательные названия вроде Velikiye Topory.

Нейтральная фауна по-прежнему представляет опасность не меньшую, чем армии великих магов. Чем глубже по цепи миров вы проберетесь, тем зубастее зверье.

Пока не совсем ясно, какое применение найдется кораблям в условиях махоньких осколков. Плыть-то толком некуда — разве что бонусы по прибрежью собирать.

Например, однажды в нашей столице разразился мор. На выбор предложили шесть вариантов (дать денег лекарям, проигнорировать и лишиться части населения, т.д.), но половина оказалась недоступной. Например, воспользоваться божественным вмешательством могут только те, кто пользуется благосклонностью богини Агрелы. Закрыт был и замечательный вариант «Ура, наконец-то чума! Пляшем!», повышающий счастье населения, — он, похоже, доступен только для городов нежити.

Так лучше

Рано или поздно партии в исходном Warlock сводились к тому, что на карте яблоку негде было упасть — все застроено городами. В продолжении наконец-то появилось ограничение на их число. Если его превысить, на вас повесят штрафы: народ станет несчастнее, скорость производства упадет и далее в том же духе. Поэтому тактика «застрой всю карту и победи» не проходит.

Если предел уже достигнут, а сносить свежезахваченное село не хочется, можно переоборудовать его под узкую специализацию. Таких специализаций три: свободные города производят много золота, но их сложно защищать, крепости, напротив, удобны для организации оборонных рубежей, а храмы строятся, чтобы улучшить отношения с одним из восьми арданийских богов.

В начале нельзя владеть более чем пятью полноценными городами, но предел можно повысить с помощью технологий. Наука в Warlock 2 по-прежнему отвечает прежде всего за заклинания — от терраформирования до огненных дождей (заклинаний много), однако отныне среди них имеется несколько вспомогательных пассивных перков. Само обучение стало куда удобнее и интуитивнее: вместо кучки из случайно выбранных заклинаний нам предлагают три отдельных «технологических» древа, по которым мы продвигаемся почти как в какой-нибудь «Цивилизации». В одном из них, кстати, — небесная магия, доступная только тем, кто дружит с конкретными богами. Ничего принципиально нового в ней обнаружить не удалось, но заклинания мощные — и то ладно.

■■■

Ino-Co наконец-то утвердились во мнении, что делают игру про войну, разбив розовые мечты некоторых игроков о бескровной победе через дипломатию. Другие маги здесь по-прежнему для того, чтобы с ними воевать! А воевать в Warlock 2 весело. Правда, единственный маг-конкурент, который нам повстречался, — одетый в перья чудак, косящий под ацтекского божка, — оказался редким кретином (ИИ, что с него взять). Едва возникнув на горизонте, он тут потребовал денег, а получив отказ, пошел на нас войной — один в один как его коллеги из первой части. Закончилось все тем, что он убил три четверти своей армии об дикого лавового элементаля и резко принялся просить прощения и подносить дары.

Что с ним приключилось дальше, история умалчивает — час с игрой пролетел незаметно. К тому моменту мы успели построить первую шагающую машину свартов — грандиозную дуру под названием «самолом» (samolom, так и называется), освоить три из девяти сгенерированных осколков (ледяной, пустынный и прекраснейшие джунгли) и едва-едва войти во вкус. ■

Будет ждать?

У первой Warlock есть потенциал, а Warlock 2 должна его раскрыть. Что-то осталось по-прежнему, что-то стало намного лучше, а чего-то мы еще не видели. Но велики шансы, что вещей из второй категории хватит, чтобы сделать из Warlock 2 отличную игру про войну.

Процент готовности: 75%

Gold Dragon — один из красивейших юнитов в игре.

КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

РЕЙТИНГИ

0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

3-4 (ПЛОХО)

Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

5-6 (СРЕДНЕ)

По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

7 (ХОРОШО)

Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.

Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.

Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.

Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.

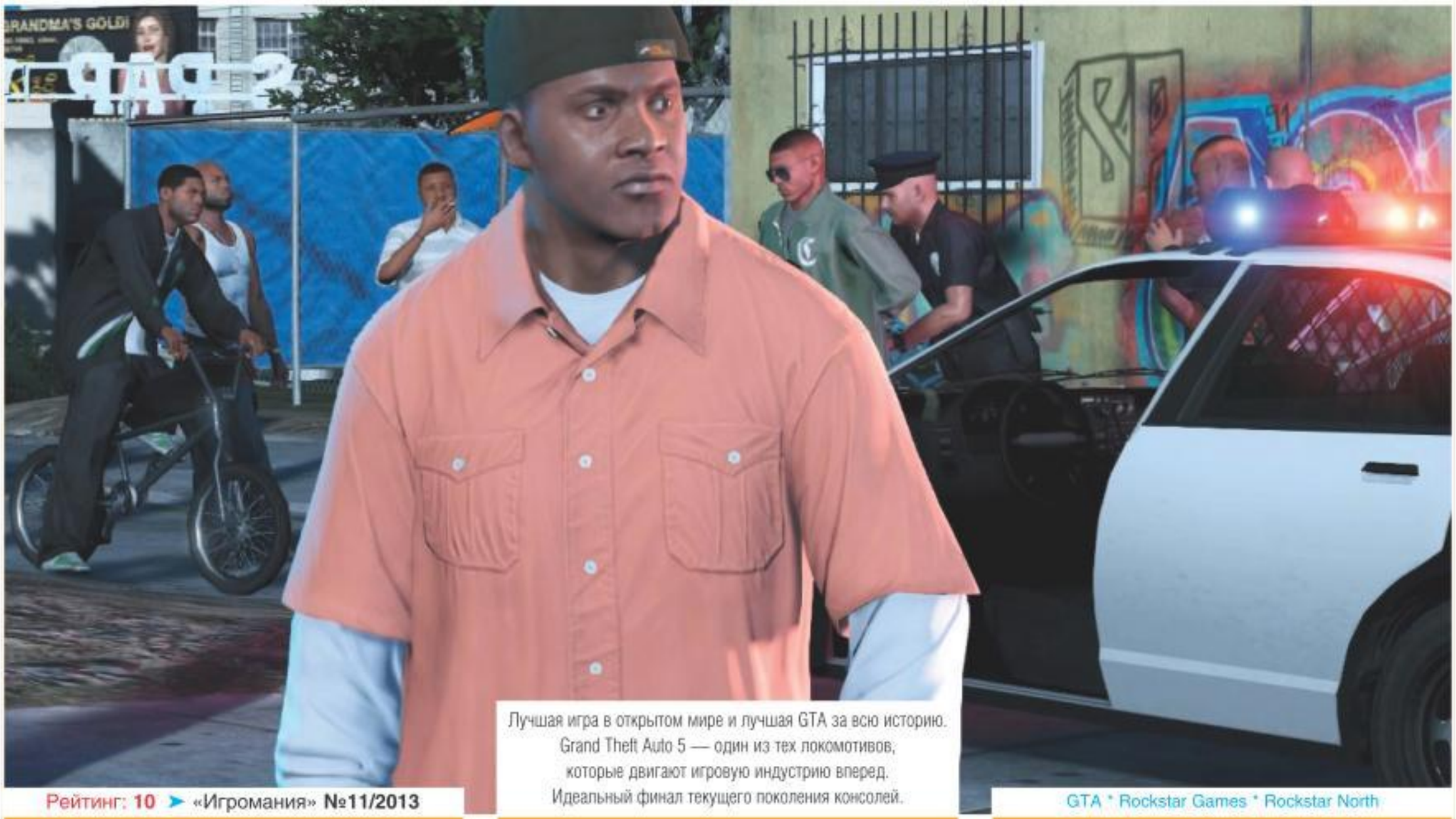
Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

GTA 5



Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

BioShock Infinite

Рейтинг: 9,5 ➤ «Игромания» №5/2013

Красочный, светлый, ускоренный BioShock в воздушном городе. Сложная, многофакторная, взрослая игра — и уже точно один из главных шутеров этого года.

Шутер * 2K Games * Irrational Games

Total War: Rome 2

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №10/2013

Серия Total War похожа на ту самую Римскую империю. Конкуренты бессильны, ее слава гремит на весь мир, в реформах она не нуждается — только в бесконечном расширении. Возможно, близится ее крах, но пока мы просто вынуждены восхищаться. Аве Цезарь!

Стратегия * SEGA * Creative Assembly

Rayman Legends

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №11/2013

Пока что лучший платформер этого года и уж точно главный повод позвать друзей на вечеринку. Безумно красивая, веселая и разнообразная игра, которая подарит вам много позитивных эмоций и радостных воспоминаний.

Платформер * Ubisoft * Ubisoft Montpellier

The Stanley Parable

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Произведение, аналогов которому в игровом мире пока не существует. Дэви Вреден собирался сделать очередной мод для Half-Life 2, а в итоге создал один из самых запоминающихся проектов этого года. Не игру про Стэнли, но игру про всех нас.

Неопределим * Galactic Cafe

Assassin's Creed 4: Black Flag

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №12/2013

Ubisoft, как те самые пираты, в очередной раз умудрились не налететь на рифы. Только удача не может длиться вечно — если не сменить курс, рано или поздно точно зацепит.

Экшен * Ubisoft

Ян Кузовлев

DARK SOULS II

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
BANDAI NAMCO GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С-СОФТКЛАБ
РАЗРАБОТЧИК
FROM SOFTWARE

МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМЫ
PC, XBOX 360, PS3
САЙТ ИГРЫ
WWW.DARKSOULSII.COM
ДАТА ВЫХОДА
14 МАРТА 2014 ГОДА

PRAISE THE SUN

Чтобы поиграть в **Dark Souls 2**, нужно было зайти в башню в центре Москвы, а потом осторожно шагать по коридору мимо неподвижных рыцарей в латных доспехах. Спустя пару секунд становится понятно — они живые и в руках у них увесистые клинки. Глаза следят за каждым твоим движением. Кажется, рыцари стоят тут давно и не прочь как следует приложить журналиста: на лезвиях сколы, сквозь забрала еле слышно тяжелое дыхание.

Скажем сразу: ни один из рыцарей во время презентации не пострадал, а нам удалось сыграть где-то в первые сорок минут Dark Souls 2 и пообщаться с продюсером проекта Такэси Миядзоэ.

Потом и кровью

Проекты от **From Software** во многом известны из-за историй, которые возникают вокруг. Вы, может, и не играли в Dark Souls, но уж точно видели ролики, где антропоморфные грибы одним ударом отправляют незадачливых героев в стратосферу или как гигантский волк с клинком в пасти легко и непринужденно наносит очередному смельчаку несовместимые с жизнью ранения. Если и не видели, то наверняка краем уха слышали, что Souls — это синоним хардкорности.

Давным-давно редактор «Игромании» Олег Ставицкий с горящим взором противопоставлял скучную **God of War 3** потрясающей игре **Shadow of the Colossus** с органичными головоломками и геймплеем с титанами. Мол, смотришь на громадину, а в голове только одно: «Как же, господи, тебя мочить?!»

Так вот, Demon's Souls и Dark Souls — они про боль и вечный вопрос: «Как же, господи, тебя мочить?!» Причем задумываешься не только про низменное «мочить», но и о глобальной проблеме. Как, например, пройти эту чертову игру?!

Любая байка про Dark Souls — это история про стойкость и преодоление себя. Ближайший ориентир — серия **Monster Hunter** про охоту на гигантских драконов и других опасных тварей. Драконоборец тщательно готовится к бою, внимательно изучает повадки и атаки монстра, который вполне способен сокрушить героя двумя-тремя атаками. За исключением злющих

Одного из персонажей в Dark Souls 2 будет озвучивать известный британский комик Питер Серафинович. Он, между прочим, большой фанат Dark Souls и сам вызвался работать над продолжением.

Выглядит Dark Souls 2 не только мрачно, но и несколько неказисто. Другое дело, что графика — последнее, на что вы будете обращать внимание во время игры.

Этот здоровяк точно будет одним из самых простых боссов. Только посмотрите, насколько беспомощно он выглядит.

боссов, мир Monster Hunter не такой уж и жестокий.

Другое дело — Dark Souls. Каждый квадратный метр этого мира пропитан ненавистью к игроку. Ситуация усугубляется каким-то безумным подходом к дизайну локаций, причем не с точки зрения красоты. За каждым углом наверняка скрывается какая-нибудь гадость, спокойно заходить в открытые двери нельзя — ждешь подвоха. Вместе с этим появляется ощущение настоящего приключения. Никогда не знаешь, на чем тебя подловят и какие испытания проверят героя на прочность.

Представьте, что вы не умеете плавать, к ноге привязывают булыжник и выбрасывают где-нибудь в середине озера, где плавает акула. Поначалу будет страшно, а потом приходит озарение: веревку можно перегрызть, а акуле пару раз дать ногой по морде. Так и в монстрах из Dark Souls нет ничего сложного, когда игрок досконально разучивает их поведение и знает наперед все гадости.

Наконец, это та редкая серия, в которой обсуждаешь больше не историю вымышленного мира, не его персонажей, а тысячу и один способ пройти эту чертову игру. Если не это нужно хардкорным игрокам, то мы не знаем, что им вообще требуется.

Новое королевство и старые проблемы

Начинается Dark Souls 2 безрадостно. Мы укутаны в непроницаемый плащ, кругом тьма и беспросветная мгла. Голос в голове велит ступать в королевство Дранглеик и приободряет: мы навечно прокляты, шансы вернуться к беззаботной жизни минимальны. Герой идет сквозь ущелье и добирается до ветхого дома, где уже очень давно живут три старушки.

Они рассказывают, что с проклятьем герою комфортно не пожить и все у него теперь будет слишком грустно. Коллега рядом со мной печальную весть принять с достоинством не смог, в дело вступила фаза отрицания: его герой взял в руки топор и как следует приложил одну из старушек.

Удивительно, но они и не против, только заботливо интересуются, все ли в порядке, не захворал ли безумный милок с садистскими наклонностями. Краем глаза замечаем, что в ход пошли другие пыточные инструменты… Вот так — жили старушки, никого не трогали, а потом в одночасье превратились в утыканные стрелами арт-инсталляции.

Из избушки — к покорению королевства, в темную пещеру, где клубится туман и вдалеке гуляют два безразмерно толстых огра. Габариты внушают и предупреждают: стоит лишь приблизиться и попытаться найти общий язык, как огромные чудовища ловко хватают путешественника и превращают его в бесформенный мешок с раздробленными костями. Это, между прочим, локация, где игрока обучают самым простым вещам.

Как только пробираемся сквозь пещеру, в глаза начинает бить ослепительно яркий свет. Вокруг нас не какая-то мрачная Болетария или унылая крепость нежити, все намного оптимистичнее: солнышко сияет, пожелтевшая травка колышется на ветру. Вокруг ни души, зато перед героем открыто множество дорог.

Кузнец неодобрительно смотрит на нашего героя. Наверняка слишком мало душ притащил.

От крепостных стен в начале игры все-таки полностью отказаться не удалось: вспоминаем Болетарию и Бург.

Между кострами теперь можно перемещаться.

За журналистами внимательно следят — как бы кто ненароком не свернул с пути и не оказался в особо неприветливом месте. Разработчики настоятельно просили не заходить в некоторые локации. Во многом потому, что если свернуть не туда, то на ничего не подозревающего персонажа нападет злой и крепкий босс.

Впрочем, даже если отправиться по рекомендованной тропинке в лес, игра все равно начнет показывать зубы. Даже самые безобидные враги, нежить в погнутых латах с проржавевшими зубочистками в руках, толково расставлены по уровню и не дают игроку продохнуть. Только ты разобрался с тремя зомби, как четвертый с радостным хрюканьем всаживает тебе клинок между лопаток, — а всего-то хотелось подлечиться. Кроме фляги с живительным эстусом, есть специальные камни здоровья, которые полоску жизни восстанавливают неторопливо, зато намного эффективнее.

Следующий яркий эпизод. Поляна, древние стены, поросшие мхом. Посередине дерево, где отдыхает рыцарь в сияющих доспехах. Бездельник сидит и никого не трогает, зато со стены вяло пускает стрелы мертвец и еще несколько угрожающе скрипят суставами и живо приближаются к герою.

Урок усвоен, неловкие атаки нежити нас почти не задевают. Быстрый перекат, изящный удар в спину, аккуратный маневр, комбинация атак — мертвые путешественника больше не потревожат, но нам все-таки хочется немного пообщаться с уставшим рыцарем. Оказывается, он не такой уж и ленивый — резко поднимается и начинает быстро размахивать мечом. Незнакомых людей лучше не беспокоить: белый латник убивает нас еще быстрее, чем огры.

Только получается освоиться и более-менее противостоять вялым мертвецам, как вдруг встречаешь зомби с алебардой, а потом еще и бронированных мертвецов. Тревожно не только из-за врагов. Мы проникаем в крепость, заглядываем в одну из многочисленных комнат, а там стоит наизготовку несколько баллист, и все направлены на входную дверь. Более того, за углом притаился комитет по встрече героя.

Начинается эпизод, который Миядзоэ демонстрировал на презентации. Он неплохо справлялся с неожиданно выскакивающими рыцарями, умело маневрировал на лестнице, но потом столкнулся с бронированным по уши здоровенным детиной. Латник-переросток, конечно, был дико неповоротливым, зато один прицельный удар кувалдой отправил героя в полет. Нам, если что, повезло чуть больше. Громадина убила героя только со второго удара.

Coup de Grace

В какой-то степени превью-версия была не совсем репрезентативной: первые сорок минут вряд ли что-то скажут про такой проект, как Dark Souls, тем более что большинство подправленных механик связаны с многопользовательской игрой.

Изначально разработчики заявили, что Dark Souls станет «доступнее», чем не на шутку задели поклонников. Немного позже стало понятно, что изменения нужны для того, чтобы к минимуму свести однообразные или бесполезные действия, но оставить основную идею игры нетронутой.

С союзниками теперь можно общаться, но войс-чат опционален, кроме того, можно попасть на человека из вашего региона — для этого есть отдельная функция.

По сравнению с закрытым бета-тестом интерфейс стал немного удобнее. Навигацию упростили, с собой теперь можно носить до четырех колец, под каждую руку теперь не два, а целых три слота.

Уровень грешника (sin level) теперь меняется автоматически, голосовать больше не нужно. Да и злодеем быть не совсем выгодно. Если убивают постоянно и часто, здоровье падает не то что до 50% от максимального, а на все 15%. Можно усложнить себе жизнь в несколько раз, для этого есть специальные предметы, которые сжигаются на костре. От одного к вам будут часто вторгаться и портить кровь, от другого все монстры усиливаются, как если бы вы проходили игру во второй раз (кто-то на фанатских форумах уже успел возмутиться: как так, получается, мы играем на низком уровне сложности?!).

Игру можно сделать более щадящей. Между зажженными кострами теперь можно перемещаться, есть предметы, которые сжигаешь и они улучшают флягу с эстусом (из нее получается больше пить или сам эстус становится эффективнее).

Прокачиваем характеристики мы теперь не у костров, а у женщины в черном, которая стоит у обрыва в самой жизнерадостной локации в игре — как раз там, где солнышко, травка и много дорог в разные стороны. За неправильную прокачку вас не карают — в Dark Souls 2 есть предмет Soul Vessel, его можно отнести в одну локацию и принудительно сбросить себе все характеристики, чтобы их перераспределить.

■■■

В Dark Souls 2 сценарий с внезапно оживающими за спиной рыцарями выглядит совсем не так, как в московской башне. Глаза внутри доспехов загораются красным светом, и ничего не подозревающего путешественника лихо рубят два-три недоброжелателя. Новая игра про боль и превозмогание может показаться поклонникам где-то щадящей, но никогда не стоит недооценивать коварство From Software. Мы еще успеем увидеть что-нибудь намного злее и изобретательнее, чем поединок с Орнштейном и Смоугом из Dark Souls. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Когда дождемся, будем готовы раз за разом смотреть на надпись «You Died». Потому что настоящее приключение должно быть опасным, а игра совсем не обязана вести вас за ручку и постоянно подсказывать.

Процент готовности: 75%

ИНТЕРВЬЮ С ТАКЭСИ МИЯДЗОЭ

Миядзоэ-сан работал над Dark Souls и другими проектами Namco Bandai, кроме того, Такэси занимался играми Electronic Arts, в том числе Sims 2 и Need for Speed: Underground. Сейчас он продюсирует Dark Souls 2. Мы поговорили с ним о драконах и бесполезных украшениях, а также узнали, почему противники не должны отличаться умом и сообразительностью.

Раскроет ли вторая часть хотя бы парочку секретов первой или игра абсолютно абстрагирована от событий предыдущих проектов? Увидим ли мы хоть какую-нибудь связь между ними в плане истории? Некоторые описания предметов из бета-версии позволяют предположить, что Dark Souls 2 развернется позже. Однако в видеороликах мы вновь видим драконов, а ведь еще в первой части говорилось, что истинные драконы истреблены.

Интересное замечание. Прямой связи у двух игр нет. Они скорее связаны косвенно. Если я расскажу вам, то со мной сделают такие вещи, от которых даже главный герой придет в ужас.

Мир Dark Souls примечателен тем, что игроку предстояло лично исследовать все его составляющие, начиная от назначения некоторых предметов и заканчивая сюжетом и географическими развилками. Очень скоро огромная игра была исследована игроками вдоль и поперек, оставался только один предмет — Pendant, назначение которого оставалось загадкой. Многие игроки создали для себя настоящую головоломку из этого простого украшения и очень расстроились, узнав, что применения ему попросту нет. Не думали ли вы о том, чтобы ввести в игру нечто загадочное, да хоть клубок ниток, что-то, что не давало бы покоя даже тем, кто неоднократно пройдет игру. Нечто, истинное применение чему сможет найти, скажем, один игрок из тысячи?

Скорее всего, мы так и сделаем, но вообще Pendant был инфернальной задумкой Хидэтаки Миядзаки: у него своеобразное чувство юмора, и это был один из способов вдоволь повеселиться над аудиторией и заставить их как следует поломать голову. У Dark Souls 2 руководитель совсем другой. Юи Танэмура, конечно, может придумать нечто забавное, но приоритеты у него все-таки другие.

Вы, наверное, знаете, что Миядзаки смотрел много пользовательских видео, скрупулезно изучал честные и не совсем тактики и приемы, чтобы потом как следует удивить аудиторию в новой игре. Танэмура так не делал, его основная задача — ухватить те элементы, без которых Dark Souls не Dark Souls, и сделать на их основе достойное продолжение.

В Demon's Souls, как и в Dark Souls, большая часть уровней проходилась откровенной зубрежкой тактики и расположения врагов. Игрокам необходимо было изучить повадки противников, запомнить, кто и где стоит, как себя ведет, и после этого прохождение становилось ощутимо легче. От попытки к попытке, по сути, ничего не менялось: враги атаковали в один и тот же момент и на действия игрока реагировали одинаково. Изменилось ли что-нибудь ко второй части? Стало ли поведение противников динамичнее?

Dark Souls все-таки игра про метод проб и ошибок. Включать в проект произвольные события или делать противников дьявольски умными не нужно, это нарушает авторское видение. Игрок должен подбирать тактику, пробовать разные подходы и в целом трезво оценивать ситуацию. Распознаешь атаки, есть некоторые паттерны и косвенные признаки, достаточно только быть внимательным и экспериментировать. Не получается так — значит, нужно придумать что-то еще. Главное, что ты учишься на своих ошибках и потом получаешь массу удовольствия от того, что план наконец сработал.

Возможен ли порт Dark Souls 2 на новом поколении консолей? Почему вышло так, что вы решили делать новую игру для устаревающего поколения?

Сейчас никаких планов портировать игру на некстген, мы собираемся выпустить Dark Souls 2 на PS3, Xbox 360 и PC. Наша главная задача — обрадовать поклонников и сдать проект настолько оперативно, насколько это возможно. Тем более у нас уже есть необходимый инструментарий и опыт.

В РАЗРАБОТКЕ

Кирилл Волошин

WASTELAND 2

APOCALYPSE NOW

ЖАНР
Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ
Deep Silver
РАЗРАБОТЧИК
inXile Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет

ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
wasteland.inxile-entertainment.com
ДАТА ВЫХОДА
3-й квартал 2014 год

Так уж вышло, что безобидную фразу «проект с Kickstarter» обычно стоит читать так: «Мы сделаем все как раньше, но не факт, что это будет актуально». Аудитория верит и финансирует, а Брайан Фарго, его **inXile Entertainment** и примкнувшая к ним **Obsidian Entertainment** изо всех сил исполняют мечту.

Более шестидесяти тысяч человек, выделивших через Kickstarter почти 3 млн долларов на разработку **Wasteland 2**, хотели получить олдскульную тактическую ролевую игру. Задумка почти удалась — здесь действительно можно прочувствовать дух и атмосферу того самого проекта, который вдохновил Interplay на создание Fallout. Другое дело, что звучит идея прекрасно, но играть в такое отважится не каждый.

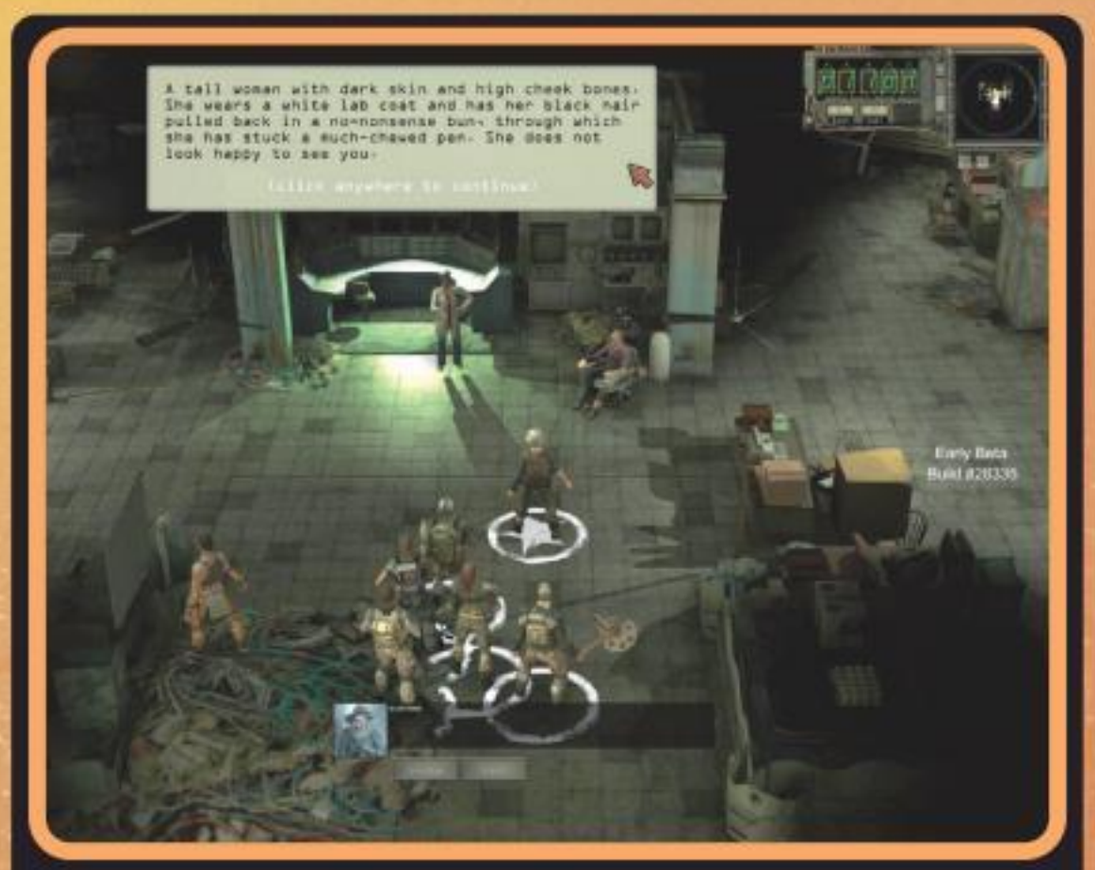
НА ВСЕ ЧЕТЫРЕ СТОРОНЫ

Конец XXI века. В результате войны между СССР и США мир пережил глобальную ядерную катастрофу. Люди кое-как пытаются выжить в выжженной радиоактивной пустыне. Где-то во всем этом хаосе отряд рейнджеров, бывших военнослужащих армии США, отправляется путешествовать по постъядерной Америке. В Wasteland 2 столь важное мероприятие проходит под девизом «Свобода, опасность, приключения!».

Перед рейнджерами нет никаких условных невидимых стен. С самого начала вы можете передвигаться по карте в любом направлении, исследуя территорию, находя новые поселения или схроны с полезными в хозяйстве предметами — оружием, аптечками, отходами (последние выполняют роль универсальной валюты). Выполнение первого же сюжетного поручения дает официальную индульгенцию на такую вольницу: на карте тут же появляются сразу несколько важных точек, и вы можете идти в любую из них, чтобы продолжить расследование загадочной смерти одного из высокопоставленных рейнджеров.

Если помогать рейнджерам вам не по душе, то в каждом поселении героев ждут отдельные поручения. Нас просят спасти тонущего подростка, найти радиоактивные грибы для местного наркодилера, остановить нашествие слетевших с катушек растений-мутантов, защитить поселок от бандитов, исследовать странную железную руку, найденную на месте убийства, прочитать какие-то странные дневниковые записи... Кажется, девизом к Wasteland нужно было поставить «Решаем проблемы».

Изначально в отряде может быть только четыре бойца, но прокачанный навык лидерства позволяет значительно расширять состав команды.



Каждый важный персонаж описывается подробно и смачно.

В ИГРЕ МОЖНО НАЙТИ ОТСЫЛКИ К ПЕРВОЙ ЧАСТИ И ВСТРЕТИТЬ НЕКОТОРЫХ ЗНАКОМЫХ ПО ОРИГИНАЛУ МОНСТРОВ.

ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЙ ПО ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЕ ОТРЯД РАСХОДУЕТ ЗАПАСЫ ПИТЬЕВОЙ ВОДЫ, НО ИХ ВСЕГДА МОЖНО ВОСПОЛНИТЬ В МНОГОЧИСЛЕННЫХ ОАЗИСАХ.

РАДИОАКТИВНЫЕ ВЫБОРЫ

В интервью год назад Брайан Фарго рассказывал нам, что «вся игра — о причине и следствиях, о ваших решениях и их последствиях». И выбор действительно идет рука об руку со свободой. Начиная с каких-то мелочей: взять в команду бомжа с огромным мачете и пристрастием к выпивке или нет; спасти пленницу-дикарку, обвиненную в шпионаже и пособничестве бандитам или позволить местным подросткам и дальше издеваться над ней; сдать того же охотника до радиоактивных грибочков, которого тут же расстреляют, или сначала выполнить его поручение? И заканчивая более серьезными дилеммами.

Как, например, разрешить конфликт между двумя группировками одного индейского племени — перестрелять лидеров (о чем просит одна из местных, уставшая от бесконечной вражды, которая уничтожила целое поколение ее соплеменников) или стать посредником на мирных переговорах? В другой ситуации вы услышите два сигнала бедствия из двух разных поселений — придется решать, кому первым делом ринуться на помощь.

Главное — посреди всей этой свободы и вседозволенности (как и прежде, вы можете без предупреждения напасть на любого, ополчив против себя хоть целый город вчерашних друзей!) самим не остаться с носом. Потому что выживать в мире **Wasteland 2** крайне нелегко. Каждая серьезная травма или критическое ранение, полученное в бою, оборачивается серьезными проблемами для пострадавшего и паникой у игрока: нужно вовремя остановить кровотечение и реанимировать персонажа, пока он окончательно не отправился в страну вечной охоты. А для этого нужен рейнджер с хорошо развитыми медицинскими навыками.

Еще больше опасностей ждет на глобальной карте — она вся испещрена радиоактивными зонами, которые облучают ваших рейнджеров. Да еще и периодически на отряд нападают залетные бандиты; особенно это неприятно, когда вы только вышли из такой зоны, еле дышите и светитесь в темноте от радиации ярче Марии Склодовской-Кюри. Избежать таких столкновений поможет прокачанный навык *outdoorsman*, а верное средство от лучевой болезни — антирадиационные таблетки. Кроме того, приходится запасаться антибиотиками и противоядиями от всяких хворей.

КАЖДОМУ — ПО УМЕНИЯМ!

Как вы уже догадались, решать проблемы и выживать рейнджерам помогают разнообразные навыки и умения. Ролевая система в **Wasteland 2** все такая же подробная и архаичная, а задача собрать сбалансированный отряд столь же непростая. Как и положено в постапокалиптической ролевой игре, все построено на системе перков.

Помимо боевых умений, увеличивающих мастерство во владении разными видами оружия, есть множество самых разнообразных навыков на все случаи жизни. Отключить сигнализацию, вскрыть замок на двери или массивный сейф, вылечить критические ранения, получить скидку в магазине, выудить из компьютера нужную информацию, разобрать оружие на части, прикрепить к стволу какой-нибудь полезный девайс вроде оптического прицела — буквально за каждый чих тут отвечает свой навык. И вы, соответственно, должны так подбирать персонажей и так их развивать, чтобы в вашем отряде не было слабых мест.

Есть и более нетрадиционные умения. К примеру, представители коренного населения Америки

ЖЕЛТО-ЗЕЛЕНЫЕ ТОНА, КОНЕЧНО, ПЕРЕДАЮТ НУЖНУЮ ПОСТЪЯДЕРНУЮ АТМОСФЕРУ, НО В ЦЕЛОМ КАРТИНКА СКОРЕЕ ОГОРЧАЕТ, ЧЕМ РАДУЕТ...

ХОРОШАЯ БРОНЯ В ЭТОМ МИРЕ — ВЕЩЬ КУДА БОЛЕЕ ДЕФИЦИТНАЯ И ДОРОГАЯ, ЧЕМ ОРУЖИЕ.

Новые темы для беседы возникают по мере развития диалога, при этом вы можете лично вписывать некоторые реплики на английском.

Рейнджеры постоянно поддерживают радиосвязь со своим начальством — без его одобрения даже уровень персонажам не поднять.

(да-да, в мире **Wasteland 2** индейцы пережили ядерный апокалипсис, и некоторые из них готовы присоединиться к пустынным рейнджерам) умеют разговаривать с животными и интерпретировать полезную информацию из фольклора. Кроме того, есть навык, позволяющий с помощью грубой физической силы (*brutal force*) ломать некоторые объекты окружения, — только так можно спасти тонущего молодого человека, свалив метким ударом дерево прямо в воду.

Наконец, присутствуют важные разговорные навыки (*smart ass*, *hard ass*, *kiss ass*), которые позволяют по-разному влиять на своих собеседников, угрожая им, разговаривая грубо или, наоборот, пытаясь обаять харизмой и интеллектом. Например, если вы освободите из клетки краснокожую пленницу, лидерам поселка это не понравится — индейцев тут совсем не жалуют. Если убедите их, что якобы хотите отвести ее в Цитадель рейнджеров, чтобы там устроить суд, то они закроют глаза на досадный инцидент.

СЫРОСТЬ В ПУСТЫНЕ

Складывается ощущение, что разработчики специально составляли список идей, без которых в ролевой игре про постапокалипсис не обойтись. Так, здесь есть возможность воспользоваться услугами проститутки, которая, естественно, заразит весь отряд. Звучит пошло, но **Wasteland 2** буквально источает столь ценимые многими дух и атмосферу **Fallout**. Пошаговая боевая система, казалось бы, должна только усиливать это волнительное сходство, но вот тут как раз начинаются проблемы. Бои действительно пошаговые, на каждое действие персонажи тратят *action points*, а шанс попадания из разных видов оружия высчитывается в процентах (и на это, естественно, влияет расстояние до цели). На месте и перехваты хода, и возможность занять укрытие, снизив шанс попадания по персонажу.

И все же в сражениях не хватает многих тактических возможностей. Нельзя менять положение тела при стрельбе, нет разрушаемого окружения, нельзя прицельно метить в какие-то отдельные части тела врага, равно как и в его оружие, стрелять на упреждение. Мало используются лестницы и крыши. Понятно, что некоторые современные тактические игры (вроде **Frozen Synapse** и **XCOM: Enemy Unknown**) прекрасно обходятся без многих из перечисленных механик, но там авторы изначально собирались предложить что-то новое, современное, а вот Брайан Фарго с компанией обещали возродить классику. Та же **XCOM: Enemy Unknown** компенсирует эти потери повышенным комфортом, динамикой и разнообразными боевыми умениями, которые используют бойцы. А в **Wasteland 2** ни того, ни другого, ни третьего нет.

Отдельно про «комфорт». Авторы, конечно, попытались его обеспечить (здесь можно одним нажатием клавиши выделить весь отряд и по одному клику собрать трофеи сразу с нескольких поверженных врагов), но в остальном все печально: олдскульная тактическая RPG вовсе не обязана быть при этом еще и удобной, но то, что мы увидели в ранней версии новой игры **inXile Entertainment**, иначе как издевательством не назовешь. Совершенно ужасный интерфейс, насилующий глаза чудовищно мелким шрифтом и такими же мелкими иконками, дополняется неудобным инвентарем, в котором нужно долго перераспределять предметы между разными персонажами, — именно от таких атавизмов, а не от системы точечных повреждений следовало бы избавиться в первую очередь.

Проблема еще и в том, что каждый раз, когда вы что-то перекладываете в инвентаре, игра словно бросает виртуальный кубик с пятидесятипроцентной вероятностью вылететь на рабочий стол. Постоянные вылеты, непомерно долгие загрузки, разнообразные баги — все это превращает игру в мучение. И даже после нескольких толстых заплаток, обнуляющих «сохранения», **Wasteland 2** выглядела как кусок сырого кода с амбициями. Это при том, что графически игра пока находится примерно на уровне **The Fall: Last Days of Gaia** 2004 года выпуска.

Несмотря на все свои преимущества, Kickstarter во многом напоминает выдающуюся аферу: друзья и слухи приводят вас сюда, вы платите деньги, но покупаете, по большому счету, кота в мешке, поскольку какой выйдет вожделенная вами игра «от ветеранов жанра» — совершенно непонятно. И нет никаких гарантий, что вы сможете или захотите в нее играть. При этом денег, разумеется, не вернут. Тут уже чистая лотерея: кому-то повезет, и он получит именно то, за что платил. А кому-то нет. Знакомство с ранней версией **Wasteland 2**, честно говоря, особого оптимизма на этот счет не прибавляет.

■■■

Нужно помнить, что несколько миллионов долларов, собранных на Kickstarter, все равно непомерно мало по сравнению с бюджетами современных AAA-хитов. Касса той же **Watch_Dogs** на момент переноса игры прошлой осенью составляла 63 млн американских президентов. Так что, возможно, и не стоит ждать от «народных RPG» идеального баланса и технического совершенства. А вот предельной честности и ответственности хотелось бы. Но с этим у авторов **Wasteland 2**, кажется, есть проблемы.

Во-первых, Фарго и компания сейчас параллельно работают еще и над **Torment: Tides of Numenera**, и, судя по всему, нормально распределить силы сразу на два крупных проекта у них пока не очень-то получается. В чем они, конечно, ни за что не признаются. Во-вторых, раннюю альфа-версию, местами практически неиграбельную, они продавали в Steam по 1599 рублей, да еще просили 50 долларов за DLC Red Boots…

Разумеется, авторы уже спешно пообещали все исправить, добавить и улучшить: например, в боях появится разрушаемость окружения и возможность менять положение тела при стрельбе. Что, скорее всего, отодвинет сроки выхода игры. Мы готовы подождать — атмосфера, сюжет, тексты увлекают, даже несмотря на многочисленные технические огрехи. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ранняя версия продолжения первой в мире постъядерной ролевой игры — с узнаваемой атмосферой, урезанной боевой системой и многочисленными техническими огрехами.

Процент готовности: 80%

РЕДАКЦИЯ РЕКОМЕНДУЕТ!

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

ИГРОМАНИЯ

200* РУБЛЕЙ

МИР ФАНТАСТИКИ

190* РУБЛЕЙ

ВОВРЕМЯ Если журнал заказан заранее, он будет отправлен вам одновременно с началом розничных продаж

В НАЛИЧИИ При оформлении вами подписки мы позаботимся, чтобы ваш экземпляр был напечатан и никому, кроме вас, не достался

УДОБНО С ДОСТАВКОЙ Вы можете заказать и оплатить ваш любимый журнал, не выходя из дома

Способы доставки: курьером, по почте, самовывоз.

*Цена указана без стоимости доставки

Например, доставка заказной бандеролью одного номера по России: «Мир фантастики» – 66,33 руб., «Игромания» – 66,33 руб.

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

STARBOUND

ПЛАТФОРМА
PC
ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД
САЙТ ИГРЫ
PLAYSTARBOUND.COM

ЖАНР
СИМУЛЯТОР ВЫЖИВАНИЯ В КОСМОСЕ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
CHUCKLEFISH GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ

КОСМИЧЕСКАЯ ОДИССЕЯ

Starbound относится к категории бездонных песочниц-конструкторов, которые непременно имеют собственную энциклопедию (как и в случае, например, с **Don't Starve**, именная Wiki заботливо разжевывает игрокам каждую мелочь о вселенной), едва ли не каждые сутки получают свежие модификации и обзаводятся армиями фанатов уже на стадии бета-тестирования.

Красноречивее всего о масштабе проекта говорит следующая история: спустя пять дней после старта бета-версии разработчики, **Chucklefish Games**, сбросили сохранения пользователей, чтобы продемонстрировать кардинально изменившуюся механику боя. А меньше чем через неделю снова доработали и подкрутили некоторые вещи (включая, например, баланс оружия), но уже без повторного запуска. Правда, авторы все-таки посоветовали всем начать игру заново (чтобы «прочувствовать изменения») и предупредили, что очередной рестарт в ближайшее время вполне возможен.

Названия бета-версий намекают на настроение игроков: раздраженная коала, разгневанная коала, оскорбленная коала. К моменту написания текста расстроенных коал уже восемь штук, и это только первая фаза бета-тестирования.

ТАЙНА ТРЕТЬЕЙ ПЛАНЕТЫ

Описанная ситуация больше характерна для какого-нибудь важного MMO-хита, но Starbound — это фактически 2.0 версия британской **Terraria**; в отличие от проекта **Re-Logic** (в Chucklefish Games как раз работают некоторые сотрудники этой студии), часть событий здесь происходит на борту космического корабля, а другая, более значимая часть — на множестве различных планет.

В Starbound шесть игровых рас. Выбрав представителя одной из них, игрок начинает свою личную космическую одиссею в жестоком мире. Герою необходимо изучать планеты (в основном отличаются друг от друга разными обитателями и ресурсами, причем аборигены и фауна создаются процедурно), выполнять квесты и, понятное дело, регулярно бороться за жизнь. Главные две составляющие любого современного симулятора выживания здесь на месте: карты при каждом запуске генерируются заново, а многие свои проблемы протагонист может решить с помощью крайне вариативного крафтинга.

С каждым днем, проведенным в мире Starbound, быт становится все сложнее и увлекательнее, мы производим более качественную одежду, мощное оружие, строим и обустраиваем жилище… Для любителей Terraria в целом сюрпризов мало, разве что масштабы в Starbound вносят серьезное разнообразие в процесс: в поисках нужных ресурсов тут можно облететь половину космоса, посетить кучу удивительных земель с их аборигенами и древними тайнами, найти полезных собеседников и нажить врагов (иной раз на вас нападают, стоит лишь ступить на чужую территорию).

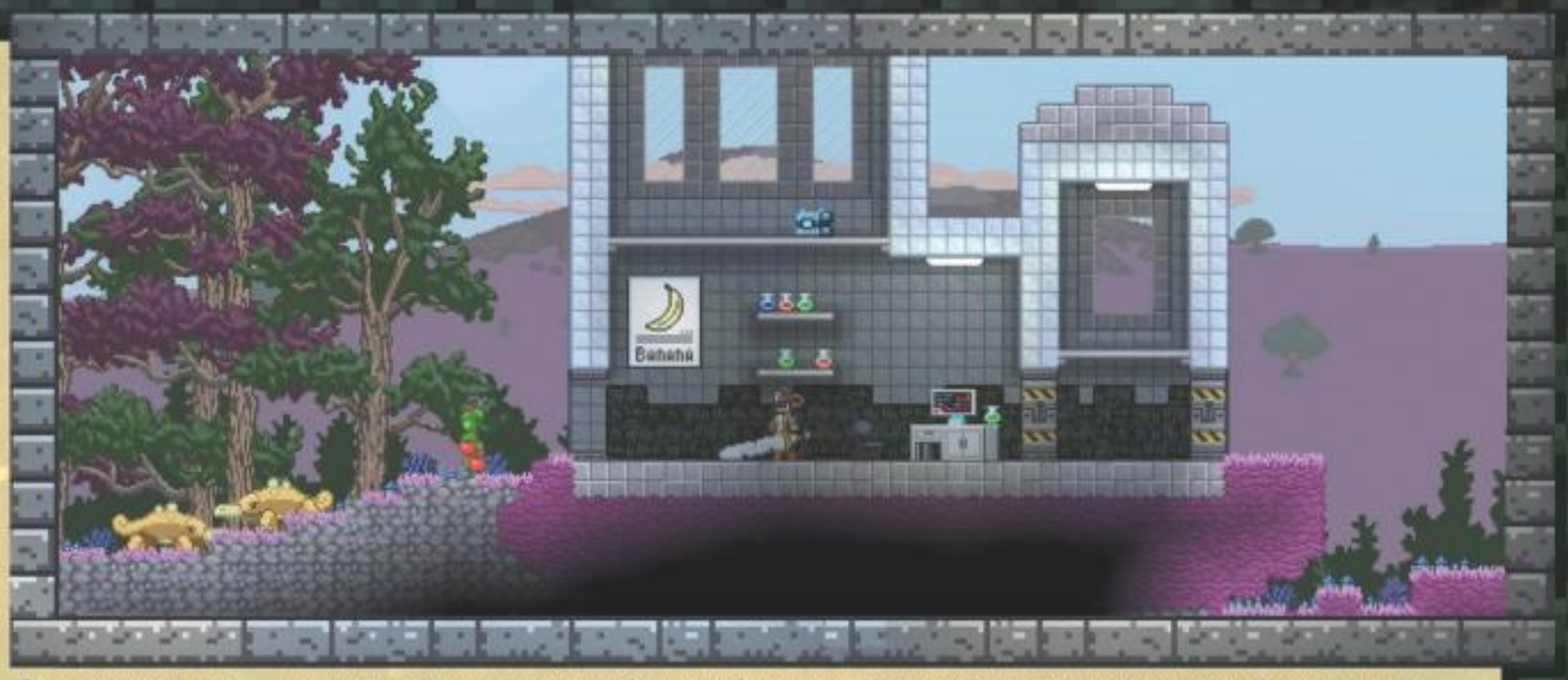
Несмотря на регулярную процедурную генерацию, на любую планету из списка вами посещенных может прибыть другой игрок — те или иные объекты вселенной легко можно отыскать по их координатам. Причем, если в каких-нибудь загадочных заснеженных землях вы рыли котлован и случайно наткнулись на древний подземный храм (или, скажем, сами выстроили что-нибудь монументальное), гость результаты ваших действий, конечно, сможет увидеть. Так что с интересом путешествовать в Starbound можно целыми неделями: помимо созданного разработчиками контента, всегда есть шанс наткнуться на что-нибудь любопытное от других игроков.

Предметы одежды тут существуют не для красоты, а влияют на характеристики героя.

СОЛЯРИС

Главный интерес в игре, безусловно, представляет наличие множества вариантов для взаимодействия с окружением и создания предметов. Ключевой инструмент на корабле героя — специальный 3D-принтер, при помощи которого можно воссоздавать те найденные предметы, которые никак не смастерить самостоятельно (такие тут все же существуют). Устройство рисует чертеж объекта (на старте беты можно было сканировать даже семена растений), после чего вы можете сконструировать его из нужных материалов. Объектов, по словам студии, будет около полутора тысяч — только успевай тащить понравившиеся штуки на борт и тратить на их производство местную валюту под названием «пиксели» (выдается, например, за выполнение квестов). Также чертежи понадобятся для изучения новых технологий, которые тут служат чем-то вроде апгрейдов для персонажа, — одни увеличивают максимальный запас здоровья, другие повышают выносливость, благодаря третьим вы учитесь летать или дышать под водой.

Обычные вещи, в свою очередь, можно без особых церемоний создавать при помощи классического верстака. К примеру, для обустройства космической станции очень полезно будет сделать наковальню, необходимую для производства оружия ближнего и дальнего боя, а также печку. Никто не запрещает мастерить предметы быта прямо на поверхности какой-нибудь планеты, только это достаточно опрометчивое решение — путешествовать предстоит много, так что гораздо удобнее держать самое необходимое у себя под боком. Да и вообще, увлекаться возведением уютного жилья где-то на задворках галактики в Starbound не стоит: даже если вы не очень хотите двигаться вперед по сюжетной линии, рано или поздно возникнет желание отправиться исследовать мир дальше. Жизнь на одной планете со временем утомляет, зато стоит улететь куда-то еще — как вас ожидают новые живописные виды, новая погода, новые персонажи и новые задачи. По словам авторов, в первую очередь они старались сделать так, чтобы в игре присутствовал дух приключения и игроку было попросту неинтересно сидеть на одном месте. Кажется, это у них получилось.



Одна из рас в игре — растения, склонные к каннибализму. Впрочем, это далеко не самые удивительные существа в Starbound.

Популярность пришла к игре даже раньше открытого тестирования: с предзаказов авторы меньше чем за месяц собрали миллион долларов.

Когда ваших запасов становится так много, что донести их самостоятельно не представляется возможным, на помощь могут прийти друзья: присоединиться по IP можно в любой момент.

■■■

Больше всего Starbound привлекает тем, что здесь нет обязательных задач. Можно заводить питомцев, колонизировать планеты, сражаться с боссами, узнавать интересные исторические факты, торговаться с другими расами, воевать с бандитами, увлекаться фермерством и строительством, быть охотником… Сюжет в списке доступных развлечений занимает далеко не первое место, и авторы совсем не настаивают (скорее наоборот), чтобы вы не отдавали приоритет выполнению квестов. То, что было основным геймплеем в Terraria, здесь не оставляет и одной десятой от всей игры.

Не стоит даже удивляться, если вдруг после выхода Starbound тема симуляторов выживания в пиксель-арт стилистике будет навсегда закрыта. Реализовать в жанре что-то, еще не реализованное Chucklefish Games в своей главной на сегодня игре, кажется, вряд ли кому-то под силу. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Масштабное приключение в пиксель-арт стилистике и космических декорациях. Своего рода продолжение Terraria, где всего больше в тысячу раз.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90

TITANFALL

В **Titanfall** можно будет поиграть спустя пару недель после выхода этого номера в печать. «Игромания» тщательно изучила всю информацию, поступавшую от разработчиков в течение 2013 года, чтобы спрогнозировать шансы нового шутера на успех прямо перед его релизом.

Еще в своих первых интервью авторы Titanfall открыто говорили, что почти все элементы их нового проекта, от общей мифологии до тонкостей механики и строения игровых карт, реализованы в угоду зрелищным перестрелкам с участием прямоходящих роботов. Классическая кампания и сложный сценарий здесь попросту не предусмотрены. По мнению разработчиков, (возглавляют студию, к слову, создатели серии **Call of Duty**, бывшие сотрудники **Infinity Ward**), если игроки из двух команд выясняют отношения при помощи бортовых оружий угрожающего вида мехов, то вряд ли они способны отвлечься не нечто большее, чем короткие брифинги перед заданиями.

Согласно сюжетной завязке, события игры происходят на краю космоса, где IMC, не слишком приятная компания-монополист по добыче природных ресурсов, воюет с гордыми силами ополчения (The Militia). Так вот, дальше этого конфликта драматургия Titanfall, судя по всему, шагать принципиально не планирует: только огонь, скрежет металла и многочисленные жертвы. Задача Titanfall — переосмыслить сетевые боевики и заставить титанов в лице Call of Duty и Battlefield если не упасть, то пошатнуться.

Вселенная бесконечна

Для тех людей, которым сюжет в онлайн-шутерах не важен вовсе, в Titanfall будет особый режим — две команды на карте, задание формата «сопроводить-защитить» и никаких сценарных отступлений, — а всем остальным авторы в первую очередь предлагают попробовать любопытный гибрид сингла и мультиплеера.

Суть его заключается в том, что любой сетевой матч здесь выглядит почти как эпизод кампании какого-нибудь сюжетного экшена. Есть кат-сцены, миссии (карты, каждая со своим уникальным режимом, — проходят в определенном порядке, как уровни), плюс где-то на заднем

Никаких очевидных переходов между видами геймплея в Titanfall не будет. Классический военный шутер здесь сменяется фантастическим безумием буквально за пару секунд.

Учиться управлять каждым видом титанов в игре никто не обязывает. Авторы уверяют, что вы почти интуитивно почувствуете, как именно контролировать того или иного железного монстра.

Несмотря на обилие действий, разбираться с управлением, судя по всему, больше десяти минут не понадобится.

Среди оружия в арсенале бойцов нет ничего необычного, но скучными пушки точно не будут.

фоне частенько что-нибудь с грохотом ломается — сделать мир волнующим и динамичным, под стать битвам, было для авторов одной из приоритетных задач в разработке.

Как минимум декорациями можно восхищаться уже сейчас: трейлеры, в которых **Respawn Entertainment** предлагают взглянуть на некоторые локации, впечатляют живыми городскими пейзажами с оттенком футуризма. Разработчики попытались избежать классического для научной фантастики реквизита вроде вычурных летающих сооружений и вечно слепящих лазеров, но при этом не лишать местный мир зрелищности.

Среди источников вдохновения дизайнеров — «Бегущий по лезвию» и «Район №9», хотя никаким канонам студия не следовала и конкретных идей из упомянутых произведений не заимствовала. Целью было сделать оригинальную вселенную, в которую, несмотря на реалистичные виды, отлично бы вписывались битвы огромных металлических монстров, — вот и вся хитрость.

Бросок кобры

Если в основном режиме Titanfall авторы обещают совместить кинематографичность сингла со структурой мультиплеера, то в геймплее они, по сути, объединяют две достаточно разные механики. Бойцы в игре, запеченные в специальную броню пилоты (каждый из них прошел необходимую сертификацию, чтобы за рулем робота успешно сеять хаос), словно пришли сюда из **Tribes: Ascend** и получили дополнительные апгрейды костюма. Кроме основных действий (простые перестрелки напоминают какую-нибудь Modern Warfare, даже очки за убийства полагаются), каждый из них может совершать внушительные двойные прыжки, бегать по стенам и вообще чувствовать себя на поле боя крайне свободно.

Понятно, что на насыщенных объектами городских картах эти способности открывают кучу перспектив в плане маневров, и игроку предстоит учиться управлять собой в битвах. Зато заботиться о том, чтобы никто с одного выстрела не прервал ваши зигзаги по зданиям, по словам авторов, не придется: умирают солдаты здесь не так быстро, как в той же Call of Duty. Заниженный порог вхождения нужен и для тех, кто редко развлекается в мультиплеере, предпочитая одиночные кампании. Создатели Titanfall хотят сделать максимально дружелюбный шутер, который сможет объединить две категории любителей видеоигр.

Несмотря на достаточно большие размеры некоторых карт, в сражениях здесь могут принять участие максимум двенадцать человек. Все остальное пространство занимают статисты, из-за чего некоторые пытливые умы сразу предположили, что Titanfall, возможно, позаимствовал идею у MOBA-жанра.

Одна из причин жесткого лимита заключается, опять же, в высокой подвижности бойцов (нервов тут бывает не меньше, чем в самых масштабных действиях **Battlefield 4**), к тому же не стоит забывать, что наряду с пилотами на поле дерутся еще и титаны — натуральные танки на двух ногах, призываемые солдатами с орбиты.

Роботы могут воевать самостоятельно, разбивая войска неприятеля огневой мощью (искусственному интеллекту машин уделено особое внимание), хотя бывает куда интереснее, если в разгаре матча внутрь титана забирается пилот. Команда моментально получает значительное преимущество, а суеты вокруг становится в два раза больше. Не исключено, что кто-нибудь из противников попытается запрыгнуть на механическое чудовище, чтобы повредить его систему, — конструкция только с виду несокрушима, на самом же деле пилоты решают исход битвы не меньше, чем грозные роботы.

■■■

Во многих аспектах Titanfall заметен классический онлайновый шутер. Например, пилоты и титаны здесь будут поделены на классы (особенно выделяется робот Огр — медленное, утопающее в броне орудие смерти), а те же роботы могут служить в игре в качестве простого транспорта: даже если за рулем уже кто-то есть, дружественный солдат может просто запрыгнуть сверху. Другое дело, что разработчики и не собираются совершать революцию в жанре. Продюсер проекта утверждает, что студия намерена сделать «просто идеальный веселый шутер», поскольку онлайн-экшены уже долго стоят на одном месте и давно пришла пора кому-то выделиться качеством.

Ловко носиться с пистолетом в руке по стенам, травмировать психику врага резким появлением у него перед носом с воздуха, ломать чужих роботов, устраивать феерические дуэли между роботами — список доступных развлечений Titanfall обязывает заранее порекомендовать игру всем, кто прежде всего ценит в видеоиграх, как любят говорить в англоязычной прессе, «fun factor». Разве может оказаться хоть сколько-то скучным онлайн-игра, одновременно напоминающая фильмы во вселенной G.I. Joe, аниме-блокбастер и Call of Duty: Modern Warfare? ■

Будем ждать?

Пока что самый ожидаемый онлайн-шутер этого года; сражаться в Сети еще никогда не было так зрелищно.

Процент готовности: 90%

XBOX ONE

Ящик Фокусника

Xbox One vs. PlayStation 4

Максим Иванов

Итак, друзья, круг замкнулся: Xbox One официально вышел в 13 странах (к сожалению, Россия в их число не входит), а значит, можно снова начинать мечтать о том, какими будут приставки следующего, уже девятого поколения. Мы, если честно, не беремся предсказывать; весьма активно развиваются облачные технологии, а недавний анонс PlayStation Now, сервиса, при помощи которого вы сможете поиграть в любимые игры на телефонах, планшетах и карманных приставках, лишь подтверждает наши догадки.

Невозможно предугадать и то, в каком направлении пойдут Sony и Microsoft. С прошлогодней E3 политика обоих издателей сильно изменилась — кто знает, что нас ждет через пару лет? За свой жизненный цикл консоли меняются до неузнаваемости: если взять оригинальные PS3 и Xbox 360 и сравнить с последними моделями, мы увидим две абсолютно разные приставки. Так, у предшественника Xbox One поначалу даже не было HDMI-разъема. Или вот более актуальный пример: PS Vita и Nintendo 3DS. «Вита» за прошедшие два года сильно преобразилась — начала хорошо держать заряд, получила полноценную поддержку Remote Play и благодаря стараниям издателя стала едва ли не обязательной покупкой для поклонников инди. С 3DS все еще занятнее: по техническим характеристикам карманная консоль **Nintendo** не идет с PS Vita ни в какое сравнение, но в 2013-м японцы буквально завалили нас качественными играми: **Fire Emblem: Awakening**, **Luigi's Mansion: Dark Moon**, **The Legend of Zelda: A Link Between Worlds**, **Bravely Default**, **Animal Crossing: New Leaf**, **Pokemon X & Y**. И кто сейчас вспомнит, что еще недавно многие смеялись над слабенькой 3DS? Мощность мощностью, а та же «Вита» все равно не может похвастать настолько разнообразной библиотекой качественных игр.

С домашними консолями все еще более туманно, потому судить о победе определенного платформодержателя слишком рано, даже если вам кажется, что японцы уже уложили конкурентов на лопатки. В дальнейшем произойти может что угодно — вдруг вообще выстрелит полумертвая Wii U?

Этим текстом мы подводим черту под первым этапом противостояния двух консольных гигантов, ведь, говоря о Xbox One, невозможно не проводить аналогии с PS4. Во время рекламной кампании казалось, что разница между продуктами Sony и Microsoft минимальна (поддержка стриминговых сервисов, шаринг видео, схожие технические характеристики). На деле же новые PlayStation и Xbox предлагают совершенно разные вещи, а их производители придерживаются прямо противоположных идеологий.

Речь идет прежде всего об экосистемах и насколько они подходят конкретно вам. Если раньше между приставками выбирали по принципу «куплю ту, где больше крутых игр», то теперь, особенно на старте поколения, также важны сервисы и комфорт при их использовании. Даже если до этого вы семь лет играли на Xbox 360, совсем не факт, что вам понравится Xbox One. Та же ситуация с PS4: каким бы большим поклонником PlayStation вы ни были, возможно, новая консоль вас чем-то разочарует.

В такой ситуации волей-неволей задумаешься, а что, собственно, брать… Паблишеры ведут очень агрессивные рекламные кампании. Microsoft, видя, что серьезно уступают в продажах, и вовсе пообещали скидку в сто долларов в обмен на вашу PS3 или старенький 360 — все, лишь бы вы купили их приставку. Оба издателя стараются выставить конкурента в максимально невыгодном свете — акцентируют внимание на собственных уникальных фишках и выпячивают минусы соперника. Налицо здоровая конкуренция и все прелести маркетинга.

К счастью, нам, в «Игромании», выбирать одно из двух не приходилось, мы уже продолжительное время пользуемся обеими приставками и успели выяснить, что из данных когда-то обещаний правда, а что фикция. Давайте же вместе разберемся, чем именно хорош Xbox One и в чем его главные отличия от PS4.

Один — дома

Начнем, как всегда, с внешнего вида. В обзоре PlayStation 4 мы писали, что консоль, при анонсе выглядевшая как старый видеомагнитофон, на деле оказалась устройством с весьма современным и практичным дизайном, а вот с Xbox One этого, к сожалению, не произошло. Новый «бокс», вы уж простите, больше напоминает обувную коробку. И это странно — Microsoft, по большому счету, использовали в оформлении ровно те же элементы, что и Sony. Корпус точно так же разделен на две части, на одной половине матовое, а на другой глянцевое покрытие.

При всем при этом устройство выглядит предельно неэстетично: каркас будто бы выполнен из дешевого пластика (у нас глянец быстро покрылся заметными царапинами), из-под решеток проглядывают лопасти кулера, ну а размер… Если вы не дай бог уроните «бокс» себе на ногу, скорее всего, придется вызывать врача и накладывать гипс — One существенно толще, длиннее, больше и тяжелее, чем PS4 и даже Xbox 360. Чтобы разместить этого монстра рядом с телевизором, нужно освободить нема-

Запускали Xbox One с помпой — по сравнению с этим празднеством выход PS4 прошел очень скромно.

Ажиотаж наблюдался невероятный, в особенности среди прессы.

ло места, а ведь в довесок идут немаленький Kinect и здоровенный блок питания. Обидно и то, что вертикально такую махину не поставишь, иначе консоль начнет царапать диски.

Понимаем, звучит как реклама Sony, но почему, черт возьми, японцы сумели уместить все детали в корпус куда меньших размеров, причем вместе с БП, а американцы — нет? Конечно, у выносного блока есть свои плюсы (при поломке заменить его куда проще), но что тогда мешало сделать консоль менее массивной? Видимо, инженеры Microsoft не так поняли значение выражения size matters. Неудивительно, что на игровых выставках тестовые образцы XOne прятали в шкафы — там девайсу самое место. PS4 даже спустя три месяца все еще хочется любоваться и заботливо протирать тряпочкой, настолько она опрятна и привлекательна. Чего уж, редакционной Slim-версии Xbox 360 уже около трех лет, а приставка до сих пор радует глаз — могут же, когда захотят! Да и старые версии «бокса» ни разу не страдали от уродства, на их фоне Xbox One — гадкий утенок.

Microsoft, судя по всему, вообще не учитывали собственный опыт; не представляете, сколько жалоб на случайно выдвигающийся в 360-м дисковод мы слышали. Выезжающий привод американцы убрали, теперь диск вставляется сразу внутрь, зато появилась новая напасть — сенсорная кнопка включения, расположенная на передней панели. Стоит подойти поближе и наклониться, допустим, за пультом от телевизора, и XOne издаст приветственный сигнал — Kinect тут ни при чем, консоль среагирует, даже если вы ненароком коснетесь кнопки частью одежды.

Происходит это подозрительно часто и, если начистоту, порядком раздражает. Особенно когда играешь в темноте, а после идешь класть контроллер на место и снова слышишь звук включения.

Справедливости ради скажем, что сенсорные элементы управления в принципе решение не слишком удачное. Например, в случае с PS4 мы не сразу запомнили, какая из двух кнопок отвечает за выключение, а какая — за изъятие диска. Такие мелочи постоянно выветриваются из головы и дезориентируют — слишком уж часто попадаешь не по той кнопке. Да и случайные нажатия тоже бывают.

Впрочем, не стоит принимать наши претензии близко к сердцу. Наверняка в Microsoft услышали жалобы пользователей и уже работают над новой моделью, в которой недостатки дизайна будут исправлены. Да и внешний вид, несмотря на все наши претензии, для консоли далеко не самое главное.

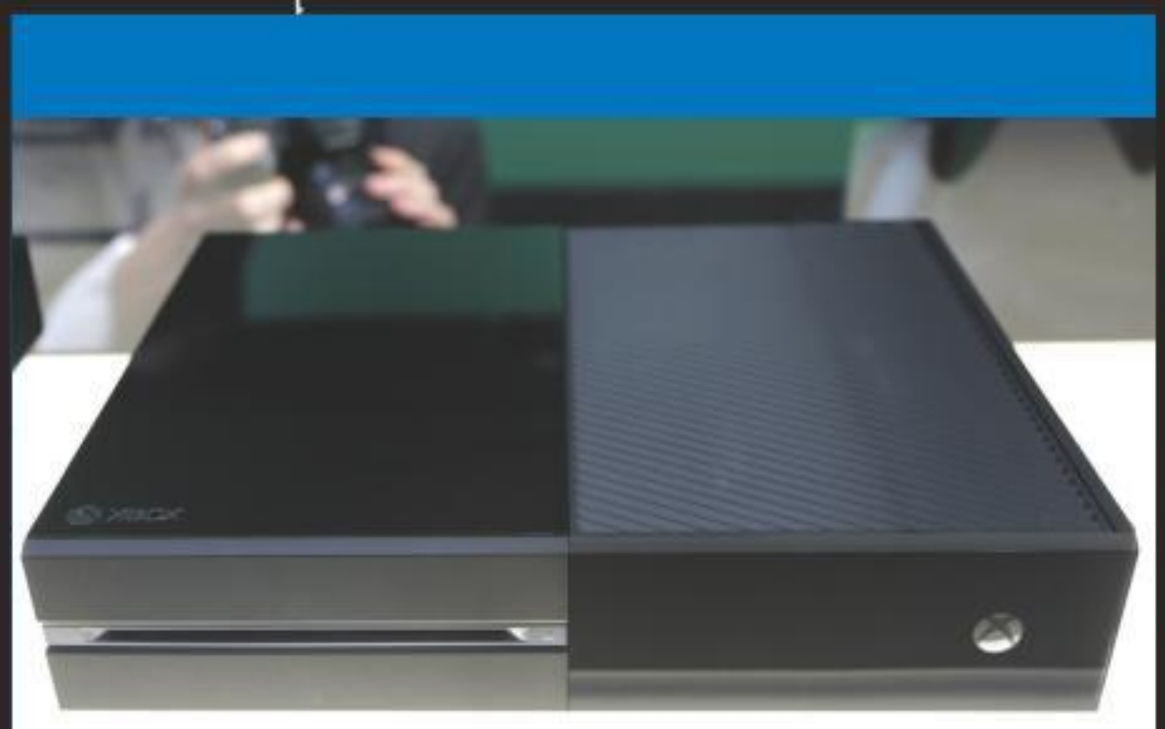
Разъемы

С лицевой стороны корпуса убрали все лишнее, кроме Blu-ray-привода. Основные входы размещены на задней панели, и тут все более-менее стандартно: Ethernet-гнездо, два USB-порта версии 3.0 (плюс один сбоку), Kinect, оптический вход для звука и два HDMI-разъема — In и Out (можно выводить и стримить изображение с других устройств, в том числе и с предыдущего Xbox и PS3).

Xbox One поставляется в единственной комплектации — с Kinect 2.0, одним контроллером и жестким диском на 500 ГБ. С хардом вышла довольно неприятная ситуация: пользователям изначально доступно лишь 362 ГБ, остальное «съедает» операционная система. Что вдвойне неприятно, ведь заменить

В день выхода нового Xbox по улицам Нью-Йорка прогуливались римские легионеры и зомби, представляющие два основных эксклюзива консоли — Ryse: Son of Rome и Dead Rising 3.

Автор фотографии забыл положить рядом убийственно тяжелый блок питания, но вы поверьте нам на слово: ради Xbox One из гостиной придется выгрести все лишнее.



На фотографиях Xbox One и вправду выглядит привлекательно, но вживую его вид совершенно не впечатляет — так, скучная черно-серая коробка, к тому же весьма здоровенная.

Так выглядит задняя панель.

его не получится, а почти все игры требуют полной установки.

Еще один минус: вы никак не сможете узнать, сколько свободного места на HDD осталось. Дело в том, что разработчики (внимание!) не озаботились соответствующим пунктом в меню. Приятная новость в том, что Microsoft, по слухам, в скором времени подружит приставку с внешними накопителями и пользователям вообще не понадобится никуда лезть. Вставил USB-провод — и готово. Было бы замечательно.

Под капотом

Внутри Xbox One находится мощное, хотя и далеко не топовое железо. NVIDIA посмеивается над консолями нового поколения, дескать, Titan на вас не хватает, но это скорее от обиды — и Sony, и Microsoft предпочли ей AMD, оставив фирму не у дел.

На борту приставки находится восьмиядерный AMD APU на основе Jaguar с частотой в 1,75 ГГц, за графику отвечает AMD Radeon GCN с 853 МГц, который, по утверждениям специалистов, хоть и обладает впечатляющей мощностью, все же проигрывает показателям GPU четвертой PlayStation. Новому поколению «бокса» досталось 8 ГБ оперативной памяти типа DDR3-2133 с пропускной способностью 68,3 ГБ/с против 176 ГБ/с у PS4. Разрыв, что называется, немаленький.

За такие деньги (а просят за приставку 500 долларов в США и 500 евро в странах ЕС) вы едва ли сумеете собрать PC с лучшей конфигурацией, плюс все решает оптимизация. На включение у Xbox One уходит 7-9 секунд, и это даже быстрее, чем у PS4. Однако мы вновь не можем обойтись без противного «но». Нас серьезно беспокоит то, что при схожих технических характеристиках XOne практически во всех мультиплатформенных проектах сильно уступает конкурирующей консоли. Взгляните сами: **Call of Duty: Ghosts** идет на «боксе» в 720p, версия для PS4 — в 1080p, **Battlefield 4** на устройстве Microsoft работает в 720p, на PS4 — в 900p, **Assassin's Creed 4: Black Flag** на XOne выдает 900p, на PS4 — 1080p.

Или вот взять **Lara Croft: Definitive Edition**: XOne — 1080p и 30 кадров в секунду (в кат-сценах разрешение и вовсе понижают до 900p), PS4 — стабильные 1080p и 60 FPS. И это мы не говорим о графических различиях, а они, уж поверьте, тоже имеются.

Даже эксклюзивные для Xbox One тайтлы щеголяют постыдными 720p: **Ryse: Son of Rome**, **Dead Rising 3**, **Killer Instinct**. Единственное исключение — **Forza Motorsport 5** с ее 1080p и 60 FPS.

Понятно, что разрешение не всегда имеет большое значение. Даже несмотря на 720p, картинка в отдельных играх такая, что челюсть отвисает (если вы видели густые, залитые солнечным светом леса в Son of Rome, то понимаете, о чем мы), но в целом техническую гонку Xbox One все-таки продул.

В конечном итоге, впрочем, все решают игры, и у Microsoft еще будет шанс вырваться вперед. Вспомните наш пример из начала статьи: 3DS отставала и до сих пор отстает от PS Vita в плане производительности и качества графики, но проекты для консоли получают высочайшие оценки и хорошо продаются. Ждем E3 и новых анонсов.

Давай, телевидение, просвещай!

Интерфейс XOne сильно напоминает Windows 8 и Windows Phone — такая же плиточная структура с несколькими экранами и возмож-

Вот вам для сравнения: на левом кадре Xbox One рядом с последней ревизией Xbox 360...

...на правом — с PS4.

А вот что находится внутри Xbox One.

Xbox One поддерживает и 4K, но об играх с таким разрешением (да и телевизорах тоже) нам пока остается лишь мечтать.

ностью закрепить или открепить определенные приложения. Решение вполне объяснимое и логичное: Microsoft объединяет свои продукты в общую экосистему. Другое дело, что структура, которая адекватно выглядит на компьютерах и смартфонах (мы знаем, что поклонников у «Восьмерки» не много, но все же), кажется чужеродной на устройстве, предназначенном в первую очередь для игр.

В интерфейсе Xbox очень легко затеряться среди различных кнопочек, панелей и статус-баров, а если еще и включить функцию Snap, которая делит экран на две части (чтобы вы могли, допустим, заниматься серфингом в интернете и одновременно разговаривать по Skype), то у неподготовленного пользователя пойдет кругом голова.

При использовании Xbox One узнаешь старый добрый PC, разве что драйверы устанавливать не надо. Для того чтобы та или иная функция заработала, вам придется сначала скачать соответствующее приложение, в том числе и для чтения Blu-ray-дисков. С одной стороны, это не отнимает много времени, с другой — при покупке консоли ожидаешь, что та будет работать сразу, из коробки, и лишних телодвижений совершать не понадобится.

Тем не менее при всех шероховатостях назвать интерфейс XOne неудобным или попросту плохим не получается — он не очень интуитивный, однако к UI быстро привыкаешь и постепенно обилие плиток и экранов перестает смущать. Дело привычки.

Американ бой

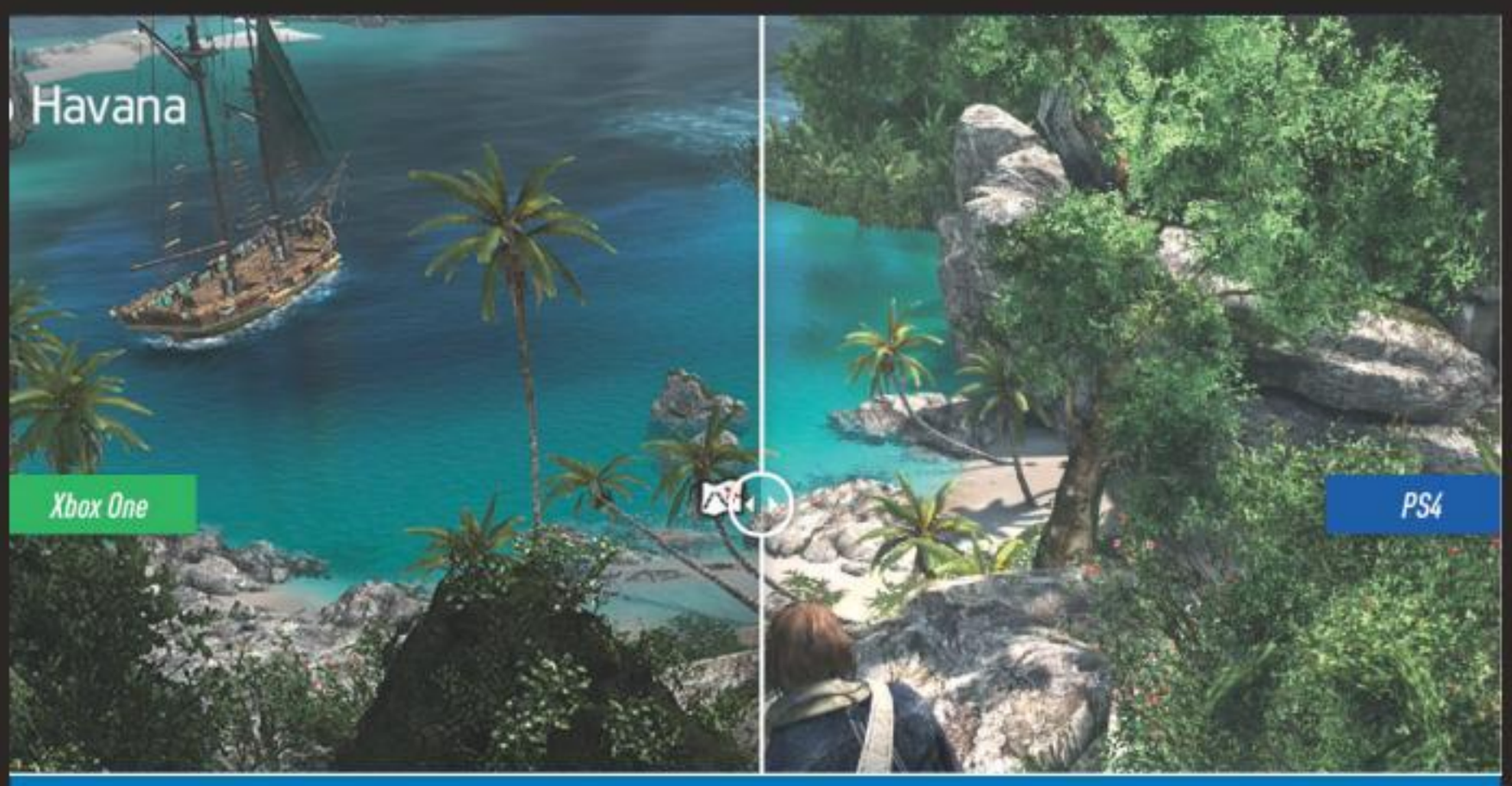
Увы, нам не удалось оценить большинство приложений, выпущенных для консоли, — в России многие функции пока недоступны, и не факт, что это исправят к официальному релизу. Microsoft, в отличие от Sony, изначально метили в американский и лишь затем — в международный рынок, потому Xbox One и запустился всего лишь в 13 странах (в послужном списке PS4 — целых 53). В этом корпорация осталась верна изначальному курсу, ведь Xbox 360 также был ориентирован на ценности и интересы американцев.

Даже главные эксклюзивы у консоли были типично американские: **Gears of War** — боевик про суровых накачанных мужиков, которые бензопилами рвут на части инопланетную мразь, в **Halo** главный герой — ветеран войны, прошедший через огонь, воду и ковенантов, **Dance Central** — идеальное развлечение для шумной вечеринки с девочками и алкоголем.

Бывало, зайдешь в «Твиттер», а там известный рэп-исполнитель Kuniva (участник группы D12) хвастается, мол, «спустя полтора года добил-таки **Skyrim** на своем Xbox 360, ура!». Фред Дерст, лидер Limp Bizkit, раньше частенько делился результатами матчей в Call of Duty. Мэтью Перри, знаменитый Чэндлер из «Друзей», однажды и вовсе повредил палец, играя сутки напролет в **Fallout: New Vegas** в версии для Xbox. Вот вам и показатель «народности».

Но если в прошлом целевой аудиторией компании были подростки и люди под тридцать, то теперь редмондцы намерены охватить вообще всех, включая более зрелое население. По сути, платформодержатель приступил к освоению нового для себя сегмента еще вместе с выпуском первого Kinect, рассчитанного на семьи, и потому акцент на ТВ — явление ожидаемое. Задача простая: вытеснить ТВ-приставки, медиацентры и игровые консоли, совместив все устройства в одном — Xbox One. Отсюда и такой упор на сервисы: наследник 360-го поддерживает Netflix, ESPN, FOX NOW, Amazon Instant Video, NFL, TED и многое-многое другое.

Прибавьте к этому Bing, специальный поисковик Microsoft, который по голосовому запросу «Фильмы с Чарли Шином» тут же выдаст вам желаемый контент, и вы получите девайс, предлагающий все, что нужно среднестатистическому американ-



Наглядное сравнение графики на Xbox One (слева) и PS4 (справа).

цу, чтобы часами не вставать с дивана.

Многофункциональность — безусловный плюс консоли, сейчас это чуть ли не единственное устройство для гостиной, которое умеет практически все. Если к официальному релизу Microsoft научат Kinect русскому языку и заручатся поддержкой достаточного количества ТВ-операторов, поверьте, Xbox One найдет свою аудиторию и у нас. Хотя бы потому, что продать его станет гораздо проще: стоит только упомянуть солидному отцу семейства, что приставка будет реагировать на его хозяйский голос и по первой же просьбе повысит громкость, как покупка, считай, состоялась. Красота!

Руки вверх

А теперь о самом важном — новом Kinect. Нельзя не отметить, что устройство сильно доработали со времен первой версии. Для начала, больше никаких проблем с недостатком пространства — камера стала куда менее требовательной, так что даже жильцы тесных российских квартир смогут приобщиться к преимуществам бесконтактного контроллера. Угол обзора увеличился сразу на 60%, в поле зрения «всевидящего ока» теперь попадаете не только вы, но и ваши друзья, родители, любимая девушка. Что особенно круто, консоль запоминает ваше лицо и автоматически логинится под соответствующим аккаунтом, стоит вам появиться в кадре.

Microsoft много говорили о Kinect и продвигали его как одну из основных особенностей консоли, однако мы, если честно, не увидели ничего революционного. То, что предлагает контроллер сейчас, конечно, занятно, но тянет скорее на милое баловство: разводить руками, переключаясь между экранами, и жестами скроллить страницы в Internet Explorer довольно удобно, и потому первое время испытываешь какое-то детское упоение — с раннего возраста мы наблюдали, как этим занимались герои фантастических фильмов, и вот теперь вы можете почувствовать себя персонажем sci-fi-боевика даже не выходя из дома. Но спустя какое-то время понимаешь, что куда практичнее проделывать те же действия при помощи обыкновенного геймпада, и на лишние пассы руками перестаешь тратить время.

Другое дело — голосовое управление. Xbox One живо реагирует на человеческую речь: если произнести «Xbox, select», а после «Xbox, go to Ryse: Son of Rome», консоль запустит игру **Crytek**. Правда, есть один нюанс — названия произносить нужно полностью: если скажете «Xbox, go to Ryse», ничего не произойдет.

При помощи голоса можно отдавать и другие команды, к примеру, включать музыку, открывать Skype, делать поисковые запросы и даже заказывать пиццу — есть в Live и такие приложения. Все здорово и интуитивно, а приставка весьма снисходительно относится к акцентам и плохой дикции.

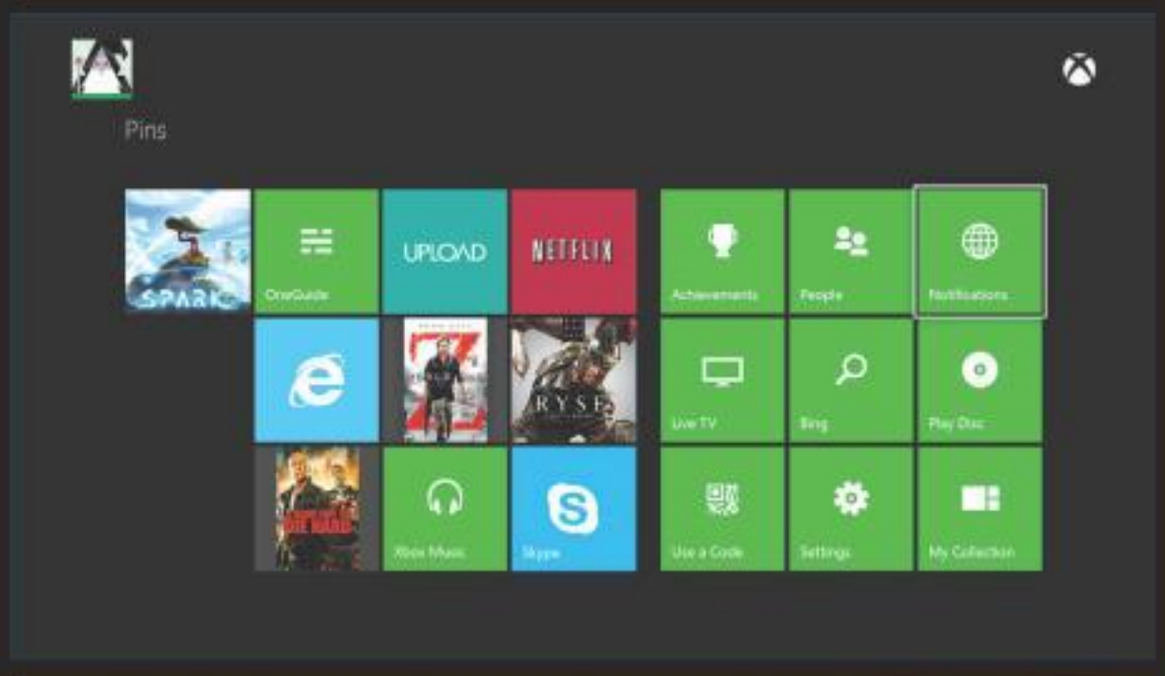
С играми дела пока что обстоят вяло, хотя встречаются и интересные решения. В том же Ryse по вашему приказу противников осыпает град горящих стрел. Казалось бы, что в этом оригинального? Но не так все просто. В пылу боя забываешь обо всем и буквально срываешься на крик, получается очень атмосферно; жаль, сакральное «This is Sparta!» тут ни при чем — было бы кстати. Ну а в Dead Rising 3 любой лишний шорох или ругань привлекает внимание зомби — Kinect очень внимательно прислушивается к вам и вашим действиям.

Как водится, нашлись и те, кому хочется потроллить других, используя современные технологии. Один из пользователей YouTube зарегистрировался в Live под ником Xbox Sign Out и специально стал донимать товарищей по команде в сетевых матчах. Представьте, идет жаркая битва, вы крадетесь к противнику, и тут перед вами начинает как сумасшедший скакать какой-то незнакомый чувак. Большинство пытаются достучаться до умалишенного и сперва называют его по имени, чтобы обратить внимание… и тут же понимают, что, прочитав его никнейм вслух, отдали «боксу» команду выключиться. Реакция игроков ну просто уморительна!

Руки не под это заточены

В обзоре PS4 мы посвятили четвертому DualShock отдельный раздел, но лишь потому, что нам было о чем писать: тачпад, встроенный Move, динамик, кнопки «Share» и «Options»… В свою очередь, для нового геймпада Xbox One хватит и абзаца. Важно знать главное — на нем вполне комфортно играть. Сложно однозначно сказать, лучше ли он старого, но явно не хуже. Изменений совсем немного. Microsoft наконец-то переделали крестовину, и теперь файтинги, в которых нужна точность нажатий, не будут вызывать столько боли и страданий. Вибрация на курках сильно сказалась на тактильных ощущениях, причем в лучшую сторону (эффект в полной мере можно испытать в гонках, той же Forza Motorsport 5). В остальном — стики уменьшились в размерах, курки, наоборот, увеличились, шифты стали чуть туже. На этом все.

Ну а что с трансляциями и записью игр, спросите вы? Да, собственно, ничего. Стриминг обещают реализовать в самое ближайшее время (если точнее, во второй половине 2014 года), пока же он просто не работает. Мы и сами не знаем, в чем причина таких задержек — PS4 одинаково хорошо ладит и с Twitch, и с Ustream. Xbox One вообще сильно не хватает своей кнопки Share и более глубокой интеграции с социальными сетями. Во-первых, приложение сохраняет лишь последние 30 секунд геймплея, а по вашей просьбе записывает всего 5 минут (для



Интерфейсы различных консолей: сверху — Xbox 360, посередине — Xbox One, снизу — PS4.

Типичный американский (впрочем, не только) досуг.

В нормальном рабочем состоянии Kinect подозрительно посвечивает тремя красными индикаторами.

примера, PS4 и сохраняет, и записывает до 15 минут, так что шанс не запечатлеть нечто из ряда вон на XOne сильно выше).

Кроме того, Upload Studio, программа, выкладывающая клипы в Сеть (с ее помощью вы также можете нарезать и редактировать записи), доступна лишь при наличии золотой подписки, что просто кощунство: «плойка» умеет все то же по умолчанию и за бесплатно, софт входит в стандартное программное обеспечение и от наличия PS Plus не зависит.

Во-вторых, скриншоты снимать не получится, постить видео в Facebook или YouTube тоже, ролики по умолчанию загружаются в SkyDrive, облачный сервис Microsoft.

Уверены, с патчами консоль расширит свои возможности, но пока что все находится на очень примитивном уровне в сравнении с PC или PS4, — привыкнув к прелестям цивилизации, тяжело возвращаться к камням, палкам и набедренным повязкам.

Со SmartGlass все совсем грустно — в России вы не сможете даже скачать приложение из App Store, его там просто нет. В любом случае новомодный «второй экран» есть и у PS4, а вот аналога PS Vita у Microsoft нет. В связке с портативной консолью «плойка» выдает просто-таки потрясающие результаты. Функция Remote Play расширяет понятие переносного устройства и позволяет заниматься теми же вещами, что и дома. Не за этим ли все время гнались производители хендхелд-приставок и игр для планшетов — сделать не хуже, чем на домашних консолях?

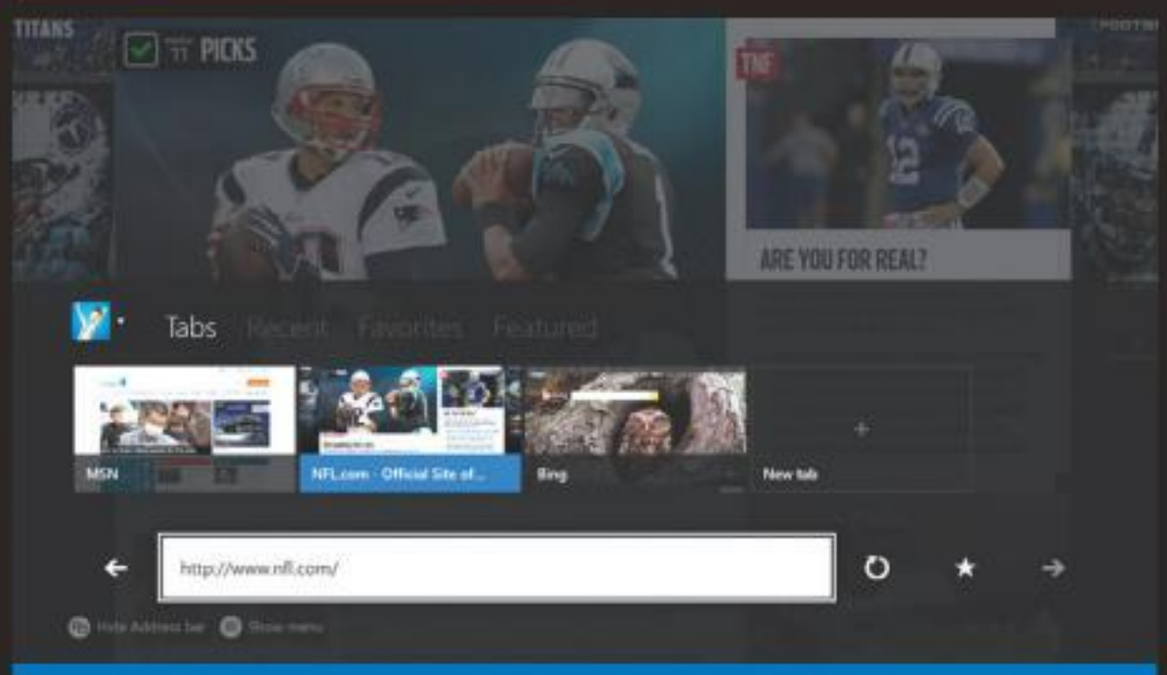
Вдумайтесь, взяв с собой PS Vita, вы сможете играть в любимые игры где угодно, для этого нужно всего лишь подключиться к интернету (к слову, скорость требуется не такая уж и большая). Наш редактор во время одной из поездок в Лондон подсоединился к местному Wi-Fi и одним нажатием кнопки включил PS4, находившуюся в Москве, за тысячи километров от него, после чего как ни в чем не бывало сел играть в Assassin's Creed 4. Конечно, не все было гладко, изображение иногда все-таки распадалось на квадратики, но уже сам факт того, что ему без особых проблем удалось поиграть через «Виту» на консоли, которая дожидалась его в другой стране, поражает. В России сети LTE активно развиваются, так что и наша страна не окажется среди отстающих, нужно лишь немного подождать.

Что же может в ответ предложить Xbox One? К сожалению, ничего дельного. У Microsoft нет устройства, которое можно было бы противопоставить PS Vita, и запускать его сейчас, когда компания и так потеряла много денег на планшетах Surface и телефонах с Windows Phone, было бы непозволительным расточительством. Учитывая скорый запуск сервиса PlayStation Now, трудно отрицать, что на поле облачных технологий Sony все-таки обошли Microsoft.

Вердикт

Поверьте, нам бы тоже хотелось посоветовать вам что-то конкретное и закончить обзор фразой в духе «покупайте Xbox One» или же «берите PS4 и будьте счастливы». У обеих приставок есть как сильные, так и слабые стороны, причем их плюсы и минусы настолько разнополярны, что сравнивать «бокс» и «плойку» получается разве что в каких-то определенных аспектах. В итоге каждая из консолей выигрывает свою маленькую битву, но не выигрывает войну в целом. Однако мы вам точно можем пообещать: как только в России состоится официальный запуск Xbox One, мы еще раз вернемся к теме. Ну а пока все, что нам остается, — ругаться на временно неработающие функции и мечтать о будущих перспективах. ■

С выходом Xbox One Microsoft существенно расширили список спортивных игр для Kinect.



Internet Explorer на Xbox One не имеет ничего общего с PC-версией — и слава богу.

Жанр
Слэшер
Издатель
Microsoft
Разработчик
Crytek
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
crytek.com/games/ryse/overview

Спасение рядового римлянина

Ryse: Son of Rome — типичная игра из стартовой линейки новой консоли. Она призвана поразить счастливых обладателей Xbox One великолепием графики и зрелищностью, оправдывая пятисотдолларовую инвестицию в очередной ящик под телевизором. Как никто другой, разработчики из Crytek умеют делать высокотехнологичные блокбастеры. На радость Microsoft, справились и в этот раз.

Благодаря фирменному движку CryENGINE 3 перед нами разворачивается самый настоящий некстген. Тот самый, о котором так долго талдычили серьезные дяденьки на презентациях. И если бы картинка имела определяющую роль, «Римские каникулы» от немецкого разработчика можно было бы записывать в лучшие игры поколения уже сегодня. К сожалению, факторы иного толка не только препятствуют этому, но и очень скоро заставят позабыть историю римского легионера.

Ромул и Рем

Марiус Титус служит императору в коррумпированном и погрязшем в пороках Риме. Он много лет проливал кровь за идеалы, на которые местные жители давно наплевали, и продолжает это делать — Риму угрожает новый враг.

Пытаясь защитить своего государя от верной смерти, Мариус на время укрывается вместе с ним в потайной комнате замка. В этот момент хронология событий прерывается, время откатывается назад — легионер начинает рассказывать напуганному императору фронтовые истории из своего прошлого. Впереди восемь коротких зарисовок из строевой жизни центуриона.

С первых же глав на экране разворачивается стремительный попкорновый блокбастер, а из динамиков доносятся надрывные речи полководцев. Мариус перманентно хмурит брови (лицевая анимация не хуже, чем в **L.A. Noire**), ежеминутно напоминает окружающим и самому себе о том, что он «сын Рима», а хорошие персонажи, включая родных героя, идут в расход один за другим. Бал в этом мире правят развратники (император Коммод, реальная историческая фигура) и продажные сенаторы.

Однако увлекательного цельного сюжета не получается: история Ryse не отличается оригинальностью, представляя собой попурри на древнеримскую тематику. На реальный исторический каркас нанизаны штампы, которые неоднократно отрабатывал Голливуд. В частности, прослеживаются реверансы в сторону фильма «**300 спартанцев**» и сериала «**Рим**». Но все же любимая картина разработчиков явно «**Гладиатор**». Многие сюжетные ходы цитируются почти дословно, начало целиком — одна большая отсылка. Зная историю Маркуса (главный герой в фильме Ридли Скотта), часто удается предугадать, что через мгновение случится с Мариусом, и, сами понимаете, на пользу повествованию это не идет, у игры просто не получается вас удивить.

Стрела в колено

Главная проблема — мстить за Рим и семью не слишком увлекательно. Виной тому Kinect-родословная. Изначально игра носила название **Codename: Kingdoms** и планировалась для Xbox 360, боевую систему приспосабливали под моушен-контроллер первого поколения, но в итоге от затеи отказались, и все наработки отложили до лучших некстген-времен. С появлением Xbox One возвращаться к экспериментам с Kinect не стали (сохранились только голосовые команды), но и разнообразным боевым приемам Мариуса обучить поленились. В результате подопечный умеет совсем немного: сумбурно размахивать мечом и щитом (если заполнить шкалу ярости, то и в ускоренном режиме), парировать удары и перекатываться. Изредка позволяется провести усиленную атаку с наскока и метнуть в тушку врага несколько копий на автоприцеле. На этом все.

Толику разнообразия в сражения привносят добивания. Если немного подпортить кровь врагу, над его головой появится белый череп, и по нажатии правого шифта вы сможете включить довольно продолжительное QTE, в котором Мариус брутально прикончит свою жертву. Камера в деталях показывает, как сталь проходит сквозь податливое тело бедолаги, кетчуп хлещет во все стороны, орошая статуи

Разработчикам особенно удались лесные ландшафты. Жаль, что это всего лишь декорации и с тропы свернуть невозможно.

Ну, с богом!

Мультиплеер Ryse часто сбоит, но содержит идеи, которым не нашлось места в одиночной кампании. В частности, здесь можно покупать оружие и наряжать своего гладиатора (изначально на нем лишь простынка, намотанная вокруг талии).

Сражения проходят на арене Колизея, но в разных декорациях. Перед схваткой разрешается выбрать божественного покровителя: Юпитер будет испепелять все вокруг, а Аполлон умеет регенерировать здоровье; каждое высшее существо обладает навыком сообразно мифологии.

Помимо сквозной цели «убей всех вокруг», меняются дополнительные подзадачи: оградить некую постройку от поджигателей, выследить неуловимого преступника и тому подобное. В целом онлайновые бои можно смело пропустить — мультиплеер God of War: Ascension в разы увлекательнее.

древних богов, а отсеченные руки и головы скатываются по мостовой. До **Mortal Kombat** с ее садистскими фаталити не дотягивает, но тоже достойно. Злобную ухмылку на лице сдержать невозможно.

И все же за непомерной жестокостью не скрыть примитивизм происходящего. Здесь есть система прокачки, но нужна она прежде всего самим разработчикам — приобрести новые умения можно за реальные деньги. Правда, непонятно зачем: финансовые вливания особых преимуществ не дают — многоступенчатых комбоударов и обилия спецатак, которые мы привыкли видеть в современных слэшерах, в Ryse просто нет.

Враги даже не пытаются вести себя разумно, а попросту задавливают числом. Блок, удар, удар, фаталити. Следующий. Чуть сложнее бороться с мини-боссами и закованными в стальную броню гладиаторами — дерутся они не лучше аборигенов, но более живучие.

Ты туда не ходи — ты сюда ходи

В противовес внешнему лоску Ryse во многом устаревшая по своей сути. Среди фотореалистичных джунглей с приколоченными к деревьям римскими легионерами проложена одна-единственная тропа.

Вы не можете просто так миновать стог сена на городской улице — для сурового воина это непреодолимое препятствие. Придется искать обходной путь: например, вломиться в чужой дом и забраться на крышу. Да что там, римского полководца, как слепого котенка, за шкирку оттаскивают от неогражденных обрывов — вдруг упадет.

Узкая труба статичных уровней прерывается однажды — в момент причаливания римской эскадры к берегам Британии. Этот эпизод нам показывали на презентациях, и, пожалуй, именно с ним ассоциировалась Son of Rome до выхода. Огромная территория и небывалый хаос: все куда-то бегут, слева и справа гибнут товарищи, биремы сталкиваются одна с другой, трещат по швам мачты, а с неба обильно сыплются вражеские огненные ядра. Впопыхах эпизод даже окрестили древнеримской версией высадки на Омаха-бич.

На деле все длится не более пары минут, а широкая площадка нужна была для наступления «черепахой». Легионеры выстраиваются в прямоугольник и, укутавшись с ног до головы щитами, неспешно двигаются вперед под градом пылающих стрел. Маневрировать пехотой вам не доверят. Все, что вы можете, — отдавать воинам команды поднять щиты и запустить копья во врагов. В результате складывается ощущение, что шагаешь не среди людей (Мариус всегда в авангарде), а катишься на вагонетке.

Римский театр

К чести разработчиков, декорации и эпические сцены меняются в игре со скоростью, присущей **Call of Duty**, что серьезно помогает восприятию Ryse. Вот вы отбиваете осаду крепости и сталкиваете лестницы вместе с карабкающимися по ним варварами, а через мгновение сражаетесь в борделе в окружении жриц любви, целитесь из стационарного арбалета боевому слону точно в глаз, вызволяете товарищей из гигантского горящего чучела или рассекаете черепа гладиаторов на арене Колизея.

Первый выход на арену — одно из самых ярких событий игры. Сначала Мариус будет прохаживаться среди прочих смертников, трясущихся в угрюмой подсобке, размышлять о бренности бытия и загробной жизни. Наконец, сделав глубокий вздох, медленно пойдет по ступенькам, где на выходе его ослепит яркий свет…

Когда глаза адаптируются, а слух привыкнет к неистовому реву беснующейся толпы, откроется фантастический вид на величественную громаду, довлеющую на вас со всех сторон. Здесь предстоит провести добрую треть игры. Из недр арены вырастают тропические джунгли, поднимаются колонны, вспыхивают факелы. Римляне умеют делать шоу, которое заставляет забыть об усталости и биться на потеху публике до хруста в фалангах пальцев.

Битвы в Колизее и связанные с ними сюжетные события вытягивают всю игру и заставляют чуть-чуть посочувствовать главному герою и его личной драме. Впрочем, благодарить за это, опять же, стоит Ридли Скотта — весь эпизод пропитан влиянием «Гладиатора».

■■■

Ryse: Son of Rome значит для Xbox One примерно то же, что и **Killzone: Shadow Fall** для PS4, — это своего рода бенчмарк, который заставляет новое железо играть мускулами. Однако динамическое освещение, объемный дым, витающие в воздухе частицы, правильные мягкие тени и сверхдетализированные текстуры не гарантируют увлекательного приключения.

Crytek неплохо отработали тематику, сделав ставку на реализм и жестокость, и придумали несколько впечатляющих эпизодов, равномерно раскидав их по игре. Но в промежутках между ними игровой процесс навевает тоску. Если в продолжении (а это, уверены, вопрос времени) разработчики доведут боевую систему до уровня хотя бы ранних **God of War**, наградят нас мнимой свободой и придумают еще больше запоминающихся моментов, в возрождении Священной Римской империи мы не сомневаемся. ■

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из самых красивых игр на сегодняшний день, но далеко не самая увлекательная. На Ryse гораздо интереснее смотреть из-за плеча, чем играть в нее самому. Тем не менее попытка засчитана: чуть больше внимания к искусству владения мечом, и быть гладиатором снова станет модно.

Геймплей: 6
Графика: 9
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 6

РЕЙТИНГ

7,0

«Хорошо»

Жанр
Экшен
Издатель
Microsoft
Разработчик
Capcom
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
capcomvancouver.com/games/dead-rising-3

Максим Иванов

Загибающиеся мертвецы

Dead Rising 3 не та игра, ради которой стоит покупать новый Xbox. Третья часть не порадует вас использованием уникальных фишек Kinect и не подарит свежих впечатлений (механика, по большому счету, все та же), но, тем не менее, это один из немногих некстген-эксклюзивов, в которые интересно именно играть.

Некстгена ни в одном глазу

Ирония в том, что Dead Rising 3 плохо выглядит не только в сравнении с другими тайтлами нового поколения (например, **Ryse: Son of Rome** или **Killzone: Shadow Fall**), а даже по меркам PS3 и Xbox 360: слабое сглаживание, размытые текстуры, малая дальность прорисовки, квадратные тени. А главное — идет в разрешении 720p (аппаратными средствами растягивается до 1080p, но спасает это мало), что просто смешно. И при чем тут, казалось бы, современные технологии?

Единственное, что действительно впечатляет, так это количество зомби. На экране одновременно может находиться две-три, а то и больше сотен ходячих, и все жаждут только одного — вашей крови. Когда главный герой с трудом продирается сквозь толпу живых мертвецов, каждый из которых так и норовит вцепиться ему в глотку, понимаешь, зачем **Capcom** понадобилось выпускать DR3 именно на Xbox One, — старые консоли попросту не потянули бы столько «массовки».

Впрочем, Dead Rising 3 не только выглядит, но и играется как боевик предыдущего поколения. Вторая часть вышла еще в 2010 году, но с тех пор изменилось мало: прицеливаться и стрелять по-прежнему неудобно, рукопашные бои оставляют мало простора для маневра и в основном сводятся к тычкам (если в руках, конечно, не бензопила — вот тогда можно размахнуться). Ваш протеже не в силах даже элементарно добить врага: если зомби упадет на пол, а у вас под рукой не окажется ни пистолета, ни винтовки, придется ждать, пока злобный мертвяк не очухается и не встанет. Главный герой, видимо, руководствуется правилом «не бить лежачего» даже в условиях апокалипсиса. Вот так благородство! Но игре это прощаешь — как ни крути, Dead Rising всегда занимала свою собственную нишу (безостановочное, безбашенное мочилово!), и потому Capcom пока могут позволить себе сосредоточиться на других вещах.

Раз клише, два клише

Одно из главных изменений касается сюжета — в Dead Rising 3 он играет важную роль, в то время как в прошлых частях присутствовал для галочки, чтобы у игроков были хоть какие-то цели, помимо всепоглощающего уничтожения зомби. Не сказать что это пошло продолжению на пользу. Японцы подтянули постановку роликов и запихнули в игру немало катсцен, но забыли нанять нормальных сценаристов.

Dead Rising 3 — это как все дешевые ужастики про зомби в одном, только он еще и длится целых пятнадцать часов вместо стандартных полутора. Тут вам и мародерствующие байкеры-анархисты, упивающиеся отсутствием сил правопорядка, и смертники, от отчаяния бросающиеся прямо в лапы мертвяков, и ракетный удар, который вот-вот уничтожит все живое (и неживое) в городе. Capcom не чураются даже таких банальностей, как иммунитет у главного героя, — ну что может быть более скучным и заезженным?

Игре остро не хватает интересных сюжетных поворотов и харизматичных персонажей. В журнальных итогах года мы писали, что в 2013 году спорные главные герои явно вошли в моду: Тревор, Джоэл, Эдвард Кенуэй, и все на ведущих ролях. Так вот, Dead Rising 3 эти тенденции не коснулись, потому как сложно найти кого-то более невзрачного и невыразительного, чем Ник Рамос. Все, чего он хочет, — выбраться из охваченного эпидемией города, и ради этого он выполняет даже самые дурацкие задания от людей, которые к тому же доверия совсем не вызывают. В этом смысле DR3 едва ли лучше какого-нибудь трэша вроде **The Walking Dead: Survival Instinct**.

Но хуже всего то, что Capcom в самом деле ждут, что вы будете воспринимать это всерьез, в происходящем нет и намека на какую бы то

Пусть постановочные скриншоты вас не обманывают — игра выглядит сильно так себе.

Пока главный герой колесит по городу, рискуя стать кормом для голодных зомби, его друзья отсиживаются в безопасном убежище и наружу не суются.

Иногда игра все же выдает интересные сцены, но их не так уж и много. Скучной болтовни куда больше.

ни было иронию. Вспомните начало второй части: главный герой, разъезжая на мотоцикле с приделанными к нему бензопилами, рубит зомби на шоу-арене. Звучит как чистой воды безумие, но ведь именно за это безумие Dead Rising и любили; мы не могли увидеть или испытать подобное ни в одной другой игре. Третья часть же обросла кучей новых возможностей, но утратила характерную гротескность и эпатаж, присущие сериалу. Казалось бы, на некстгене японцы должны были развернуться в полную силу и придумать еще больше ярких и запоминающихся сцен, однако Capcom предпочли более серьезный тон (по крайней мере, относительно сюжета), который игре совсем не к лицу.

Гробы на колесиках

Однако это почти не касается геймплея. Если оставить за скобками сценарий, Dead Rising 3 по-прежнему самый веселый и сумасшедший боевик про зомби. Третья часть не только сохранила, но и преумножила все, чем цепляли предыдущие выпуски серии: система создания предметов стала еще более гибкой и глубокой, а открытый мир сильно вырос — теперь в вашем распоряжении целый город. Capcom не стали изобретать велосипед, а вместо этого копнули вглубь, и получилось, нужно признать, здорово. Dead Rising 3 больше, разнообразнее и веселее прошлых частей.

Если к созданию предметов давно уже все привыкли, то «скрещивание» автомобилей и вообще всего, что движется, как минимум вызывает любопытство. Ник Рамос — талантливый автомеханик, которому по силам чуть ли не танк собрать из кофеварки. В полевых условиях он на раз-два модифицирует любые транспортные средства. Заметили стоящие рядом мотоцикл и асфальтоукладчик? Бравый механик буквально за пару секунд соорудит из них нечто монструозное: переднее колесо байка заменит валец, а торец ощетинится металлическими зубцами, из которых выйдет великолепный таран (адская машина будет буквально перемалывать ходячих). Ну чем не мексиканский Xzibit!

Город достаточно велик, и без автомобиля передвигаться по нему как-то не с руки — по пути вас сто раз съедят. Давить толпы шатающихся туда-сюда зомби, несомненно, самая захватывающая часть игры, так что чем более внушительную тачку соберет Ник — тем больше удовольствия вы получите от поездок по улочкам Лос-Пердидос. Поверьте, ничто не сравнится с тем, как вы на полной скорости врезаетесь в гущу мертвяков!

Бил, бью и буду бить

Что касается наполнения, то здесь у Capcom большие проблемы. Город исследовать незачем — если только вы не захотите выполнять дурацкие побочные задания. А вы, уж поверьте, не захотите: интересностью они не отличаются, а бессмысленной беготни хватает и в сюжетных миссиях. Тем более что разницы в качестве между побочными и главными квестами почти нет, разве что второстепенные не сопровождаются прорвой кат-сцен.

NPC всегда что-то от вас нужно, одним подавай баллончики с краской, другим — свадебные кольца... но разница невелика, Нику в любом случае придется искать машину и ехать в какую-нибудь отдаленную точку города. Типичная для Dead Rising миссия: вам поручают уничтожить три правительственных камеры (у государства, ясное дело, свои мотивы для ракетного удара и охоты на выживших), затем раскурочить две инопланетного вида тарелки и, наконец, разобраться с двумя партиями боеприпасов. Все мини-задания выполняются практически одинаково, но сами пункты назначения предельно далеки друг от друга — ну, чтобы хронометраж игры растянуть.

Все это было бы невыносимо скучно, если бы не механика игры, которая любую заварушку превращает в приключение. По большому счету, битвы с ходячими — это все, что может предложить Dead Rising 3, но и этого достаточно, чтобы пройти игру. Доступного оружия просто заоблачное количество, предметов, которые можно соединить между собой, полным-полно (результаты выходят самые неожиданные), и потому воевать с зомби все-таки чертовски весело. Настолько, что это действительно вытягивает игру.

■■■

Серия достигла лимита прочности, и это очевидно: пока конкуренты экспериментируют и обучают зомби новым трюкам (к примеру, в **Dying Light** мертвецы смогут вскарабкиваться на крыши и будут преследовать игрока везде, куда бы тот ни забрался), создатели Dead Rising топчутся на месте. А расслабляться меж тем нельзя — **Techland** и другие конкуренты наступают на пятки. ■

- **Реиграбельность**
- **Классный сюжет**
- **Оригинальность**
- **Легко освоить**

ДОЖДАЛИСЬ?

Dead Rising 3 едва ли заставит вас купить Xbox One: устаревшая графика, отсутствие инноваций и видимых изменений в механике, патчи на тринадцать гигабайт почти сразу после релиза... не этого мы ждали от игр нового поколения! Но даже при таком раскладе перед нами все еще самый веселый зомби-боевик в открытом мире.

Геймплей: 8
Графика: 6
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 7

РЕЙТИНГ

7,5

«Хорошо»

Жанр
Файтинг
Издатель
Microsoft
Разработчик
Double Helix
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
xbox.com/en-US/xbox-one/games/killer-instinct

Killer Instinct
«C-c-combo breaker!»

Родион Ильин

В этом году файтинг-сериалу **Killer Instinct** исполняется двадцать лет, по меркам индустрии — почтенный возраст. Но, к сожалению, новое поколение игроков о нем знает лишь понаслышке. Последний бой отгремел в **Killer Instinct Gold** в далеком 1996 году, — то был порт второй части KI с аркадных автоматов для Nintendo 64. С тех пор харизматичные бойцы бесполезно отлеживали бока и наращивали жирок, пока в **Microsoft** не наткнулись на запыленную папку с архивом достижений принадлежащей им студии **Rare**.

Как ни странно, возрождение серии доверили не ее зачинщикам, а неоднозначной студии **Double Helix** (на их совести, в частности, **Silent Hill: Homecoming**). Правда, во главе с отцом-основателем оригинальных частей Кеном Лоббом.

Сотрудничество во многом дало положительные результаты. Разработчикам удалось нащупать тонкий баланс между доступностью освоения и глубиной: уже не клыкастый оригинал, но и хаотичным перебором всех кнопок геймпада не отделаешься. Приходится изучать повадки каждого бойца, анализировать сильные и слабые стороны, усердно оттачивать фирменные приемы...

И все же игра рассчитана прежде всего на нормальных людей, а не гиков с натруженными пальцами. На зависть конкурентам выстроен многочасовой тренировочный режим. Даже самого желторотого новичка превратят в непобедимого воина — научат простым ударам, завязанным на одной кнопке, многоступенчатым суператакам и комбо, отшлифуют боевые навыки до автоматизма. Но главное достоинство интерактивной школы боевых искусств в другом: здесь не только учат изящно и эффективно размахивать кулаками, но и доступным языком объясняют, почему файтинги — это здорово (если вы по каким-то причинам так не считали). Учат любить жанр.

Сами бои поставлены безукоризненно и зрелищно. Смотреть брутальное шоу со стороны не менее увлекательно, чем принимать в нем участие. Серия не предполагает гротескной жестокости **Mortal Kombat**, а динамика и темп не похожи ни на **Tekken**, ни на **SoulCalibur**. У разработчиков получилось отвоевать для KI собственное место в мире современных файтингов, известным высочайшей степенью конкуренции.

Малая интерактивность арен искупается фейерверком из спецэффектов, которые время от времени заставляют бросить одобрительный взор на новенькую Xbox One. Колонки то и дело разрывает фирменный вопль «C-c-combo breaker!», доносящийся всякий раз, когда волку в разодранных штанах удается прервать многосложный комбоудар Черной Орхидеи. После этого важно не растеряться, собрать волю в кулак и попытаться вовремя дать сдачи.

Проблемы начинаются в тот момент, когда ограниченное число ударов и спецприемов сексапильной брюнетки оказывается изученным, а пламенеющий призрак тигра, которого она натравливает на соперников, уже не вызывает прежнего восторга. Бесплатно доступен только один персонаж, остальные пятеро (для сравнения, в оригинале их было около двадцати) открываются за деньги, — в Killer Instinct довольно нестандартная для жанра f2p-модель распространения. В результате, если вы захотите опробовать всех бойцов, цифровая версия выйдет даже дороже коробки с диском.

■■■

Прибавьте сюда минимум игровых режимов (выживание и локальные бои против товарища или компьютера), отсутствие самой простецкой сквозной истории (уже упомянутый Mortal Kombat доказал, что сюжетом файтинг не испортишь), абсолютно непригодный для употребления мультиплеер, который не исправляет заплатка весом с игру, — и тогда об однозначном возрождении серии говорить будет трудно. Очевидно, что Double Helix было велено выпустить новый Killer Instinct строго к запуску приставки, и они не могли ослушаться, а теперь им только и остается, что обещать починить все грядущими обновлениями и весной добавить сюжетную кампанию. Пока же у нас есть прекрасная возможность опробовать демку потенциально умного и зрелищного файтинга. Надеемся, что полноценный ренессанс все-таки случится и произойдет это в ближайшие полгода. ■

Ученье — свет. Жестокая школа молодого файтера.

Карикатурный индеец и Черная Орхидея. Если внутриигровые платежи вам претят, она станет единственной боевой подругой.

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Подгоняемые Microsoft разработчики предложили нам сырую демку, которая, впрочем, не дает поводов сомневаться, что Killer Instinct станет отменным файтингом. Осталось лишь дождаться полной версии игры.

Геймплей: 7
Графика: 7
Звук и музыка: 7
Интерфейс и управление: 6

РЕЙТИНГ
6,5
«Средне»

Forza Motorsport 5

Фальстарт

Вячеслав Тесла

Жанр
Автосимулятор
Издатель
Microsoft
Разработчик
Turn 10 Studios
Мультиплеер
Интернет
Платформа
Xbox One
Сайт игры
forzamotorsport.net

Гонки всегда сильно зависели от развития технологий. Ведь в первую очередь именно здесь игроки получают львиную долю удовольствия от одной лишь возможности прокрутить камеру вокруг детализированного автомобиля, насладиться сбегающими по капоту капельками конденсата и, закрыв глаза, на секунду представить касание своей обнаженной плоти к салону Aston Martin DBS. Именно поэтому в первые минуты Forza Motorsport 5 действительно завораживает: в гараже блестит и сияет каждая пылинка, а с любовью нарисованные автомобили можно не только досконально осмотреть, но и облазить, нажимая кнопочки и подмигивая фарами. Игра выглядит дорого, высокотехнологично и просто чарующе. Вам не терпится пройти подальше и вкусить новые дары, которые подготовили разработчики, но весь лоск спадает ровно в тот момент, когда вас выпускают на трассу.

Внешне игра моментально бледнеет: автомобили становятся пластиковыми и угловатыми, а окружение начинает напоминать Forza Motorsport 2, разбавленную текстурами высокого разрешения в отдельных местах. Желание наслаждаться созерцанием изысканных автомобильных форм пропадает, так что все ваше внимание переключается на сами гонки. А здесь, казалось бы, хочется увидеть улучшенную, расширенную и отполированную Forza Motorsport 4, но вместо этого приходится уворачиваться от сумасшедших гонщиков под скучную оркестровую музыку, больше подходящую не для скоростных гонок, а симулятору сомнолога.

Добавить увлекательности, по идее, должна была система Driveatar, которая вместо традиционного искусственного интеллекта в одиночной кампании предлагает гоняться со слепками поведения живых игроков. Только не стоит упускать из внимания тот факт, что многие не очень уж хорошо играют. Почти любой поворот на трассе может превратиться в свалку, так как каждый из участников гонки пытается срезать или затормозить о проезжающего рядом соперника.

Как и в других частях сериала, в FM5 доступны различные помощники, включив которые вам останется только жать кнопки газа и тормоза, а отключив — справляться с управлением скользящего по трассе утюга весом в тонну. Залог успеха здесь заключается в грамотной настройке всех этих ползунков: важно подобрать комфортный для себя уровень сложности.

Автопарк Forza Motorsport 5 хоть и не космический (200 машин все же меньше, чем 500 в FM4 на старте и 1200 в **Gran Turismo 6**), зато здесь собраны представители всех более-менее известных производителей, а аутентичности уделено максимум внимания, разработчики с большим тщанием отнеслись даже к самым незаметным и малозначимым деталям каждого автомобиля. Ну а описывается техника и предстоящие гонки не кем-нибудь, а ведущими популярной программы Top Gear — Джереми Кларксоном, Ричардом Хаммондом и Брайаном Мэем. Возможно, это попытка Microsoft и Turn 10 провести какую-то параллель между Forza Motorsport и культовой британской передачей, но поверхностность идеи, а также ее лобовая реализация никому на руку не играют — здесь нет и капли того сумасшествия, которое вытворяют англичане в своем шоу. Вместо этого еще яснее ощущается общая стерильность, шаблонность игры и отсутствие какой-либо фантазии у разработчиков.

■ ■ ■

Forza Motorsport всегда сравнивали с сериалом Gran Turismo, чаще всего отдавая предпочтение именно последнему. На новом поколении у FM5 пока еще нет внятных конкурентов, но игра все равно умудряется выглядеть бледно и неуверенно, будто это не жанровый флагман Xbox One, а тень чего-то более великого. Здесь есть достойный карьерный режим, много красивых автомобилей и десяток трасс, которые вы заездите до дыр, но все равно не полюбите. Всему этому не хватает страсти, фантазии и простого драйва. Если Gran Turismo 6 можно назвать апогеем любви к автоспорту, то Forza Motorsport 5 — это курсовая работа ленивого студента, который большую часть времени прогуливал занятия и мечтал стать орнитологом. ■

Местами от пейзажей дух захватывает, но чаще все же хочется яростно тереть глаза от выделяющихся на общем фоне низкополигональных предметов окружения.

В гараже автомобили выглядят просто фантастически.

- Реиграбельность
- Классный сюжет
- Оригинальность
- Легко освоить

ДОЖДАЛИСЬ?

Не самая лучшая часть Forza Motorsport, но самый красивый автосимулятор, если не выходить за пределы гаража.

Геймплей: 6
Графика: 8
Звук и музыка: 5
Интерфейс и управление: 6

РЕЙТИНГ

6,0

«Средне»

BROKEN AGE

АСТ 1

КУДА УХОДИТ ДЕТСТВО!

Жанр
Квест
Издатель/разработчик
Double Fine Productions
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC

Сайт игры
brokenagegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 1,7 ГГц, 2 ГБ, NVIDIA 260 GTX или ATI Radeon 4870 HD
Желательно: Dual Core 2,2 ГГц, 3 ГБ, NVIDIA 460 или AMD HD 6850

Кирилл Волошин

Можно было долго гадать, какой в итоге получится загадочная адвенчура от легендарного Тима Шейфера и его **Double Fine Productions**, на которую игроки собрали почти 3,5 млн долларов (именно это, если помните, и спровоцировало Kickstarter-истерию). Учитывая, какими в последнее время выходили «одобренные народом» квесты, мы вполне ожидали, что она получится излишне короткой и чрезмерно простой. Но в одном были уверены: новая игра от автора **Day of the Tentacle**, **Full Throttle**, **Grim Fandango**, **Psychonauts** и **Brutal Legend** совершенно точно не будет банальной, пресной и несмешной. Так оно и получилось.

Мы перечислили много названий известных игр, но на самом деле по своему устройству (и даже отчасти по механике) **Broken Age** больше всего похожа не на них, а на последнюю совместную работу Шейфера и его старого приятеля и коллеги, автора **Monkey Island** Рона Гилберта — речь, понятно, о **The Cave**. За вычетом платформенных элементов это точно такая же мультяшная адвенчура про серьезные проблемы, под всей этой стилистикой и фирменным юмором она маскирует достаточно взрослые темы. И точно так же предлагает свободно переключаться между историями разных персонажей.

Отцы и дети

Перевести Broken Age можно было бы как «Потерянное детство». Игра рассказывает две параллельных, пересекающихся лишь в самом финале истории о взаимоотношении детей и родителей. И обе эти истории — о бунте первых против последних. И девочка Велла, и мальчик Шэй страдают от деспотии родственников и их излишней опеки. Даром что одна живет в сказочном, почти языческом мире преданий и предрассудков, а второй бороздит просторы галактики на космическом корабле.

Причем поначалу кажется, что у детишек все очень хорошо. Веллу ее родители и сестренка зовут на какой-то праздник в честь девушки, готовят ей торты и украшения. А Шэй вообще находится в раю: о нем постоянно заботится Центральный Компьютер, называющий себя его мамой. Кремниевый мозг космического корабля вовремя будит и умывает мальчишку, чистит ему зубы, сыплет в миску кукурузные хлопья и отправляет на максимально комфортные «героические» миссии. Например, спасти вязаных существ от накрывшей их лавины мороженого — съедая, понятно, последнее.

Однако вся эта сахарность и ляпота оказываются такой же фальшивкой, как и игрушечные кнопки на капитанском мостике

Игра очень хорошо выглядит. Закрадывается подозрение, что значительную часть бюджета выделили на художников.

Все персонажи озвучены профессиональными актерами (среди прочих Элайджа Вуд, Джек Блэк и Уилл Уитон), а музыку записал симфонический оркестр.

Шэя. Веллу на самом деле хотят принести в жертву огромному морскому монстру. А мальчика, по сути, держат в тюрьме, докучая излишней опекой. Компьютерная мама построила для него «потемкинские деревни» с якобы лавинами якобы мороженого, в то время как в галактике идет реальная война.

Тут-то и начинается самое главное. Тим Шейфер примеряет на себя роль черепахи Тортиллы, которая, умиляясь, смотрит на Буратино и поет: «Юный друг, всегда будь юным, ты взрослеть не торопись. Будь веселым, дерзким, шумным! Драться надо — так дерись!.. Я сама была такою триста лет тому назад!» И дети начинают драться…

Юмор в деталях

Естественно, в приключении от Double Fine слово «драться» не стоит воспринимать буквально. Broken Age рисует типичный шейферовский мир — странный, абсурдный, трогательный и смешной. И главные роли в нем отведены не экшену, а юмору, атмосфере, диалогам и ярким персонажам. Просто на этот раз подо все это заложен некий философский подтекст.

Авторы радостно пародируют Лавкрафта и его Ктулху, **Mass Effect** и даже **BioShock Infinite**: в какой-то момент Велла посещает воздушный город, где среди птиц, перьев и облаков живет некий пророк и его последователи. Но разработчики наполняют все это собственным непередаваемым колоритом, юмором и интересными персонами. Говорящее дерево, называющее девочку с топором маньячкой, свихнувшийся дровосек, убирающий подальше с глаз деревянные рамы картин («Потому что они на меня плохо смотрят!»), староста поселения с ведром на голове, спаситель галактики в костюме волка или жадный пророк, высиживающий золотые яйца, — каждый образ оседает в памяти после финальных титров. Игра короткая, часов на пять-шесть, но все это время сценаристы старательно нас развлекают.

Здесь можно услышать смешные реплики и диалоги («Папа отдал все деньги пророку, но велел об этом не говорить, это будет сюрпризом для мамы на день рождения!»), при этом в игре практически нет туалетного юмора — лишь пара намеков на него, которые покажутся детским лепетом на фоне того, что, например, вытворяет хулиган Руфус в **Goodbye Deponia**.

Но, пожалуй, больше всего радует и восхищает фирменное внимание к деталям. На корабле Шэя можно заметить забавных дроидов, постоянно что-то полирующих и настраивающих. Там же есть говорящий телепортал, который откровенно издевается над мальчишкой: каждый раз, когда герой проходит через него, голова становится меньше, а устройство иногда беззастенчиво молится, чтобы телепортация прошла без проблем. Наконец, нож, выпавший из руки мальчика в открытом космосе, кричит: «Ура, наконец я свободен! Свободен, чтобы искромсать бесконечную пустоту Вселенной!»

Приключение-лайт

Шейфер выпустил классическую адвенчуру, в которой легко угадывается дух старых добрых квестов от **LucasArts**, но в одном он поступил совершенно по-современному — сделал очень легкое, практически не заставляющее нас массировать серое вещество приключение. Да, в игре нет модной ныне системы подсказок и подсветки активных точек, но они-то как раз тут совершенно ни к чему. Никаких сложных, вычурных головоломок, только диалоговые и предметные загадки да две простеньких, но забавных мини-игры на все прохождение.

Использовать ложку на чашке с хлопьями, подобрать нужную реплику, надеть в месте скопления радиации защитный шлем — геймдизайнер, словно тот центральный компьютер, оберегает нас от серьезных опасностей и напряжения. Даже смерть тут не страшна: в некоторых местах герои могут попасть в беду (например, упасть с неба или потерять сознание от нехватки воздуха), но заботливые существа-помощники тут же спасут и вернут их обратно.

Небесный город — однозначно самая красивая локация в игре.

Тем не менее, даже несмотря на подобные казусы, общее высокое качество игры не позволяет назвать ее примитивной, наоборот, хочется говорить о великолепном, точно соблюдающем нужный ритм сценарии и дизайне. Вы на одном дыхании переживаете это яркое приключение, нигде не застревая, не путаясь в четырех стенах, не бегая туда-сюда десятки раз и не шибко переживая по поводу легкости загадок. К тому же большинство из них хоть и не предполагают особой работы мозга, но зато нетривиально обставлены: в одной ситуации, к примеру, требуется провалиться сквозь облака в нужном месте, чтобы сбить повисшего на ветке гнома, в другой — соорудить из кислородного баллона и насоса необычный костюм для выхода в открытый космос.

В любом случае **Broken Age** — не про головоломки, а про неизбывную тягу к приключениям, про маленьких и больших детей, которые когда-то заигрывались в Day of the Tentacle и Grim Fandango, продолжают любить видеоигры, кукурузные хлопья, маму и подвиги. Она о том, что все мы не хотим взрослеть, мириться с обыденностью, скукой и несправедливостью, а мечтаем сражаться, спасать прекрасных девушек и побеждать чудовищ.

■■■

Тим Шейфер доказал, что по-прежнему находится в отличной творческой форме. Broken Age: Act 1 — новый шедевр Double Fine Productions, который ставит очередную планку качества и заставляет с оптимизмом смотреть на будущее всего приключенческого жанра. Конечно, игра не идеальная: управление могло быть лучше, загадки посложнее, а продолжительность побольше. Но тем и хорошо это спорное, казалось бы, разделение на два акта, — авторы могут учесть критику, собрать мнения своих поклонников и сделать продолжение еще лучше. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✓
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

9,0

«Великолепно»

После прохождения Broken Age у нас появилось множество вопросов, а потому мы сразу же связались с Анной Кипнис, старшим программистом по геймплею в Double Fine Productions. Анна работает в компании практически с основания, она принимала участие в разработке Psychonauts, Brutal Legend, Costume Quest, One Upon a Monster, The Cave, Spacebase DF-9 и Broken Age.

Многие люди набросились на Дэвида Кейджа и его Beyond с обвинениями, что это не игра вовсе, а набор роликов. Но если присмотреться — и Beyond, и Broken Age принадлежат к одному жанру, в плане комплексности геймплея они едва ли не одинаковые. Согласны ли вы с этим? И почему, на ваш взгляд, Quantic Dream подверглась травле со стороны публики?

Прежде всего я считаю, что индустрию ждут серьезные проблемы, если мы начнем судить о том, что считать игрой, а что нет. Ограничивая определение «видеоигра» до чего-то прямолинейного и узколобого, мы убиваем креативность — сейчас для этого совсем не время, индустрия только-только очнулась от спячки. Лично я получила большое удовольствие от прохождения Beyond и только за, если игр с фокусом на сюжете как геймплее будет больше.

Вы уже работали с голливудскими звездами в прошлом и продолжаете приглашать их в свои проекты. Помимо очевидных причин (они привлекают новую аудиторию), какие еще плюсы у такого сотрудничества? Как тяжело заполучить знаменитость уровня Элайджи Вуда?

В числе очевидных причин у нас также значится то, что они потрясающие актеры! Мы всегда стараемся работать с людьми, творчество которых очень любим. Так, когда мы только начинали разработку **Brutal Legend**, то все вместе отправились в кино на «**Школу рока**» и пришли в восторг от того, насколько глубоко Джек Блэк понимает и любит музыку. Его экранная страсть к року была заразительна. Также он был очень смешным в фильме, и, как нам показалось, его чувство юмора совпало с писательским стилем Тима. Нам очень хотелось с ним поработать, и мы очень рады, что он дал согласие.

Что касается Элайджи, то это счастливая случайность. Мы всегда были большими поклонниками его работ, всей студией ходили на фильмы трилогии «**Властелин Колец**». К нашему удивлению, когда проходила Kickstarter-кампания Broken Age, Вуд запостил в «Твиттере» ссылку на наш проект, Тим Шейфер это увидел и решил предложить ему поучаствовать. Оттуда все и пошло-поехало. Нам несказанно повезло, что Элайджа счел нашу игру интересной и согласился озвучить Шэя.

У Broken Age очень красивый, необычный, выделяющийся визуальный стиль. Но наверняка вы рассматривали и другие варианты. Какие?

Изначально мы собирались сделать малюсенькую бюджетную игру в духе **Host Master** (бесплатно доступна по адресу ***doublefine.com/games***. — *Прим. «Игромании»*) и, соответственно, использовать ее стиль, придуманный Натаном Стэпли. Натан сделал еще одну игру для нашего сайта, **My Game About Me**, его работы могут похвастать красивыми масляными рисунками и невероятным сочетанием цветов (он отвечал за цветокодирование во многих наших играх).

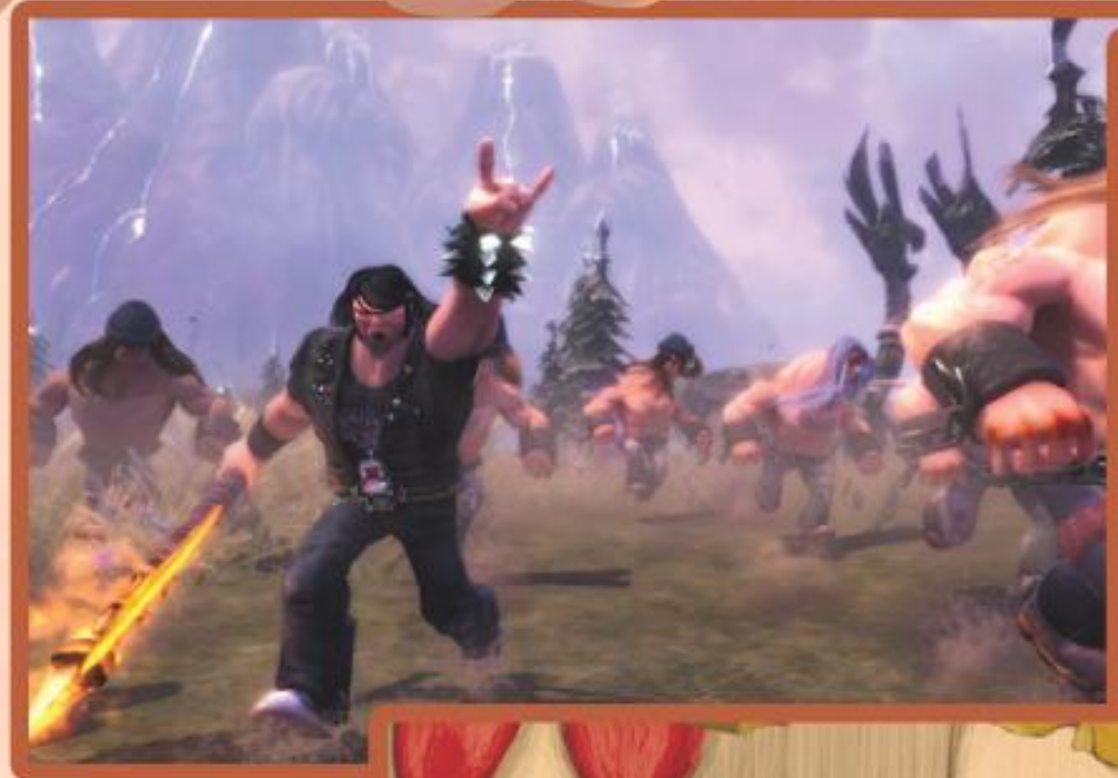
Когда же благодаря поддержке игроков масштаб игры вырос, мы пригласили в проект и других художников, включая Питера Чена и Скотта Кэмпбелла, который сотрудничал с Тимом на протяжении долгих лет. Они нарисовали много концепт-арта, придумали дизайн персонажей, а потом мы их перенесли в натановский стиль масляного рисунка. Игра у нас вышла большая, поэтому существенный вклад в разработку внесли и другие художники студии под руководством нашего арт-директора Ли Петти.

Увидим ли мы новые игровые механики во втором акте Broken Age?

Там будет куча новых головоломок! Но не хочу портить вам удовольствие, поэтому без подробностей.

Что было самым сложным в разработке? Какие трудности пришлось преодолеть?

С технической точки зрения было тяжело создать необходимый инструментарий и геймплейные системы с нуля. Мы взяли за основу открытый код MOAI, что сильно по-



Brutal Legend

Host Master Deux.

Элайджа Вуд

могло, но все равно было недостаточно для того, чтобы незамедлительно приступить к разработке.

В прошлом мы видели какие-то эксперименты (Fahrenheit, The Walking Dead), но в целом приключенческие игры не сильно изменились со времен Maniac Mansion, и пример Broken Age это доказывает. Как вы считаете, это хорошо или плохо? Какими видите квесты в будущем?

Мне кажется, главное — привнести инновации в те элементы, которые действительно в этом нуждаются, не меняя характер жанра. Мы хотели сделать игру, которая принесет удовольствие давним поклонникам квестов, поддержавшим проект, а также привлечет к жанру новую аудиторию. Надеюсь, что для людей, которые только начинают знакомство с квестами, Broken Age станет своеобразными воротами в мир приключенческих игр и таким образом жанр продолжит эволюционировать.

Вы просили на игру и съемки документального фильма 400 тысяч долларов, в итоге собрали почти 3,5 миллиона, но все равно сказали, что этого не хватит на разработку всей игры и вам придется разбить ее на две части. Почему так произошло?

Изначально Kickstarter-кампания планировалась для сбора денег на документалку **2 Player Productions** о нашей студии. Но так как ни одно издательство в мире не согласилось бы на запись разработки своей игры, нам пришлось искать финансирование другими способами.

Мы просили скромные 300 тысяч на разработку и 100 тысяч на съемки, потому что о большей сумме и не мечтали, — ни одна студия до этого столько не собирала. Когда же деньги перевалили за три миллиона, мы поняли, что с нашей стороны будет нечестно выпустить изначально планируемую маленькую игру и присвоить лишние деньги себе.

После вычета из итоговой суммы всех налогов, стоимости документального фильма и материальных наград (футболки, плакаты и прочее. — *Прим. «Игромании»*) у нас осталось примерно 2,2 миллиона на саму разработку. Может показаться, что это много, но сегодня производство игр обходится куда дороже.

Мы оказались под большим давлением, были просто *обязаны* сделать игру, которая оправдает щедрость наших поклонников. Итоговый бюджет Broken Age перевалил за 2,2 миллиона, затраты сверху мы покрыли за свой счет. Соответственно, чтобы смягчить удар на студию, мы разбили игру на две части. Но это была не единственная причина. Во-первых, таким образом мы смогли выпустить игру раньше и порадовать бэкеров, а во-вторых, логика нашего сюжета позволила сделать это без каких-либо последствий — наоборот, пауза даже напрашивалась.

Все мы знаем, в чем плюсы Kickstarter, а вот минусы со стороны не так очевидны. Какие есть недостатки у краудфандинга?

Для меня лично самый серьезный недостаток, и, я надеюсь, со временем он пройдет, — это довольно слабая осведомленность людей о том, как происходит разработка игры. Производство интерактивных развлечений требует много времени и денег, это процесс совместной работы множества людей, в результате которого игра эволюционирует и принимает новые формы, подчас очень далекие от изначально планируемых. И почти всегда эти изменения идут на пользу проекту.

Как и обещали, мы были очень открыты с нашими поклонниками, что привнесло и определенные трудности. Иногда это нелегко — постоянно работать на виду, показывать публике всю внутреннюю кухню, но в конце концов оно того стоило. Надеюсь, что для людей, профинансировавших Broken Age, это был полезный опыт, что они узнали много нового. Может, благодаря нам кто-то даже решил стать разработчиком.

Хотите ли вы сделать еще одну консольную игру уровня Brutal Legend? В целом где вам комфортнее — на большом рынке (розница, дорогие технологии, огромные бюджеты) или в сегменте небольших скачиваемых игр?

Double Fine — очень маленькая студия, нас всего 60 человек. Поэтому на создание Brutal Legend у нас ушло четыре с половиной года. Мы ни в коем случае не отворачиваемся от консолей, но нам хочется выпускать игры чаще, чем раз в пять лет, и пока мы сфокусировались на играх поменьше — для тех же приставок, PC, Mac, Linux, iOS, Android, Ouya, вашего холодильника и т.д.

Мы все любим творчество Double Fine по разным причинам. А как насчет вас, Анна? За что вы любите игры родной студии?

Мне нравится, что даже сейчас можно запустить нашу первую игру, Psychonauts, и она не покажется вам сильно устаревшей. Для меня ее шарм кроется в истории, персонажах, красивом мире и частичках индивидуальности, оставленных моими коллегами. Когда я прохожу «Психонавтов», то сразу отмечаю, что вот здесь и там вижу почерк своих друзей. Наши сотрудники вкладывают сердце и душу в игры, которые делают, и, если присмотреться, вы сможете заметить их отпечаток в каждом проекте студии.

Интервью: Геворг Акопян

МИХАИЛ САВИН
АЛЕКСАНДР ЩЕЛКУНОВ

WORLD OF WARPLANES

ПЕРВЫМ ДЕЛОМ В «САМОЛЕТЫ»

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
DUAL CORE 2,66 ГГЦ, 3 ГБ, NVIDIA 8600 GT ИЛИ ATI RADEON HD 2600
ЖЕЛАТЕЛЬНО
DUAL CORE 3 ГГЦ, 4 ГБ, NVIDIA GTX 460, ИЛИ AMD HD 6850

ЖАНР
ММО, ЭКШЕН, ЛЕТНЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ
WARGAMING
РАЗРАБОТЧИК
WARGAMING PERSHA STUDIA
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PC
САЙТ ИГРЫ
WORLDOF-WARPLANES.RU

Замечательный актер Рутгер Хауэр за свою карьеру сыграл множество хороших ролей, но для большинства киноманов всего мира так и остался репликантом Роем Батти из «Бегущего по лезвию». Или, скажем, Леонардо Ди Каприо имел все шансы застрять в образе сладкого мальчика из «Ромео + Джульетта» и «Титаника», но сперва ему удалось сменить амплуа на то, что можно назвать «мрачный хороший парень с серьезными нарушениями психики», а затем и вовсе случился 2012 год. Напомним, именно тогда вышел «Джанго освобожденный», в котором Лео мастерски изобразил отвратительного злодея Кэнди, переплюнув на этом поприще своего партнера по фильму Кристофа Вальца, ранее гениально воплотившего образ эсесовца Ганса Ланды. Есть мнение, что именно этой ролью Лео доказал, что ему по плечу любое перевоплощение и он заслуженно занимает свое место на актерском олимпе — рядом с Робертом Де Ниро, Джеком Николсоном, Дензелом Вашингтоном и прочими звездами.

Компания **Wargaming** тоже сыграла в своем «Титанике» и теперь активно пытается доказать, что ей по плечу повторить головокружительный успех **World of Tanks** в новом жанре авиационного ММО-экшена. Можно ли сказать, что с **World of Warplanes** авторам удалось подтвердить амбиции крупнейшей компании-разработчика на просторах СНГ? Давайте попробуем найти ответ на этот вопрос.

Перламутровые пуговицы

В двух словах общая концепция World of Warplanes довольно проста: взять из World of Tanks логику интерфейса, а также системы развития, матчмейкинга и монетизации, но при этом заменить танки самолетами. Решение, вообще говоря, правильное: в «Танках» все понятно и очень удобно реализовано, в базовых вещах без труда разберется даже весьма далекий от игр человек. Почему бы и не перенять собственный же опыт?

Такой переход выглядел довольно логичным еще и потому, что «танки с танками не воюют», в отличие от истребителей, которые, если можно так выразиться, только для PvP и создавались. Напомним, что от бомбардировщиков в World of Warplanes разработчики отказались, а штурмовики, которым положено уничтожать наземные цели, в умелых руках способны показать кузькину мать и истребителям, что вполне исторично.

Как все устроено

Структура WoWP покажется знакомой всем, кто играл в «Танки». На выбор есть несколько стран-участниц Второй мировой войны, каждая со своим уникальным деревом развития техники. Начинается прокачка любой ветки с базового самолета первого уровня, на который устанавливаются модули — улучшения корпуса, двигателя, подвесные бомбы, пулеметы и прочие прелести (их нуж-

Система прокачки почти без изменений перекочевала из World of Tanks. Это один из немногих элементов World of Warplanes, который не вызывает вопросов.

Пытаться лезть за этим «Мустангом» на его высоту — гиблая затея. Нужно ждать, пока он сам соизволит спикировать вниз.

Если истребитель достаточно глуп, чтобы попасть в прицел штурмовика, его мало что может спасти.

Легким истребителям надо всеми правдами и неправдами избегать лобовых атак против тяжелых истребителей. В этой ситуации у «Спитфайра» нет ни малейшего шанса.

но сначала исследовать за опыт, а опыт купить за кредиты, получаемые в боях). Нюанс: в WoWP очень важным моментом является маневренность самолета, а так как дополнительные модули обладают весом, то зачастую эту маневренность снижают. Поэтому каждый ищет под себя золотую середину — «и рыбку съесть, и косточкой не подавиться».

Вы прокачиваете свой самолет, зарабатываете кредиты и потихоньку переходите на «птичку» более высокого уровня, вновь настраиваете ее под себя, копите ресурсы в сражениях, покупаете новый… и так до тех пор, пока вы не получите технику, отвечающую абсолютно всем вашим требованиям и стилю игры. К слову, далеко не факт, что для этого придется приобрести самолет топового, десятого уровня.

Скорость

Во время закрытого бета-тестирования, несмотря на множество проблем с оптимизацией и управлением (по большей части решенных к релизу), World of Warplanes выглядела свежо и перспективно. Изначальный план — дать возможность «танкистам», уставшим от вдумчивого геймплея WoT, развеяться в ураганных воздушных схватках — выглядел беспроигрышным. Надоело сидеть в кустах, бояться «чемодана» от САУ и чертыхаться при досадных непробитиях? Добро пожаловать в авиацию! В небе кусты не растут, артиллерия не достанет, да и броня у самолетов сугубо номинальная. Весело, красиво, стремительно…

Порой, даже слишком стремительно. Бои в «Самолетах» отличаются повышенной динамикой, и это палка о двух концах. Скорость привлекает в проект одних игроков, уставших от более медленных «Танков», а других, наоборот, отпугивает. Именно из-за нее порог вхождения в игру довольно высокий, тут уже не сможешь посидеть за кустиком, вдумчиво выцеливая модули противника, надо все время перемещаться и очень быстро принимать решения.

Управление здесь также сложнее, чем у собрата. Если в World of Tanks нужно лишь ездить и стрелять (понятно, все не так прозаично, и ездить можно по-разному, но все же), то в WoWP надо знать, что такое форсаж, закрылки, и уметь ими пользоваться.

Путь наверх

Тем не менее, если освоить управление и вникнуть в механику, вам откроется весьма и весьма азартная и глубокая игра, где можно долгими неделями изучать нюансы. Разработчики придумали ворох оригинальных условностей, сделавший «Самолеты» кардинально отличными от «Танков». Прежде всего, это так называемая «высотность»: на не родной высоте самолет получает серьезные штрафы к характеристикам. Высотные «птички» будут некомфортно чувствовать себя у земли, где их перевиражит любой маневренный самолет, а средневысотники при попытке залезть наверх очень быстро потеряют скорость и будут наказаны за свое геройство.

Особенно хочется отметить, что в World of Warplanes очень многое зависит именно от игрока. Человек, понимающий, как правильно управлять скоростью и как вести маневренный бой, без труда сможет обыгрывать соперников, грамотно используя преимущества своей машины. Именно это многие опытные игроки считают одним из главных преимуществ игры перед World of Tanks.

Ты в меньшей мере зависишь от того, повезет ли тебе пробить броню противника (тут ее фактически нет), и потому главным решающим фактором становится навык игрока, а не диаметр ствола и цифры пробития.

Возможно, большое количество нюансов покажется слишком сложным для казуальных игроков, а виртуальных пилотов, увлеченных симуляторами вроде «**Ил-2 Штурмовик**», поставит в тупик ряд условностей. Однако хотим напомнить, что в Wargaming всегда тщательно следили за реакцией игроков и оперативно исправляли шероховатости. Так было с World of Tanks, то же самое можно увидеть в World of Warplanes. Например, первое время средневысотные самолеты проигрывали высотным вчистую, но разработчики быстро все перенастроили, убрали снижение урона при стрельбе вверх, увеличили влияние штурмовиков и порезали характеристики тяжелым истребителям — в общем, усердно поработали над балансом и сделали его адекватным.

На этом поддержка проекта, конечно, не ограничивается. В разработке находятся более крупные карты для высокоуровневых боев. Готовится принципиально новый режим «Эскорт», в котором одна команда будет защищать колонну бомбардировщиков-ботов, а вторая, соответственно, пытаться их сбить. Идет активное допиливание кланового функционала и боев в эскадрильях (аналог рот из WoT).

С выходом 1.2 в World of Warplanes появится подробная послебоевая статистика, позволяющая следить за собственными успехами и достижениями, а также аналог танковых боевых задач, за выполнение которых пилоты будут получать вознаграждение.

Благодаря балансным правкам новички не будут сталкиваться на поле боя с более опытными соперниками, а возможность записывать реплеи позволит быстрее отточить мастерство воздушного боя.

■ ■ ■

«Танковые» наработки позволили реализовать в World of Warplanes логичную систему развития, удобный интерфейс и мягкую монетизацию. Но непосредственно с воздушными боями пока получилось неоднозначно — для «танкистов» они слишком быстры и сложны, а для опытных виртуальных пилотов несколько упрощены. Кто-то наверняка скажет, что World of Warplanes в нынешнем виде не дотягивает до уровня World of Tanks, но давайте учтем, что «Танки» шлифовались больше трех лет. А со времени релиза самолетов прошло всего около полугода.

Главное, что сражаться все-таки интересно, игра замечательно выглядит и ей уделяется пристальное внимание со стороны Wargaming: уже вышло два серьезных патча, в которых упор был сделан не на обновление модельного ряда техники (добавилась всего одна ветка легких истребителей Германии), а на оптимизацию баланса. Если белорусы продолжат так же усердно дорабатывать проект, мы можем получить титана, ничем не уступающего World of Tanks. ■

- ■ Реиграбельность
- ■ Классный сюжет
- ■ Оригинальность
- ■ Легко освоить

Будем ждать?

В своем нынешнем виде World of Warplanes нельзя назвать идеальной, но это красивая и увлекательная игра, у которой есть все шансы стать грандиозной, — все мы помним, какой долгий путь на пьедестал проделали «Танки».

Геймплей:	8
Графика:	9
Звук и музыка:	8
Интерфейс и управление:	7

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

ArcheAge

Жанр
MMORPG
Разработчик
XLGames
Издатель
Mail.Ru
Платформа
PC
Сайт игры
aa.mail.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Intel Core 2 Duo 2,2 ГГц или AMD Athlon 64 X2 4400+ 2,4 ГГц, 4 ГБ, NVIDIA GeForce 8800 GT или AMD ATI Radeon HD 3850
Желательно: Intel Core i5 или AMD Phenom, 4 ГБ, NVIDIA GeForce GTX 250 или AMD ATI Radeon HD 4850

Рыцари и фермеры

Олег Уткин

«Ахренейдж» — так окрестили игру российские геймеры за свободу и размах, доселе невиданные ни в одной другой MMORPG. Одеть мага в тяжелые доспехи и вместо посоха дать топор? Без проблем. Выращивать свиней во дворе собственноручно построенного дома? Пожалуйста. Собрать друзей, посадить их на огромный корабль и отправиться грабить торговые суда вражеских гильдий? Не вопрос. ArcheAge делает акцент на «песочницу», давая на откуп пользователям каждый из аспектов игры.

Choose your destiny

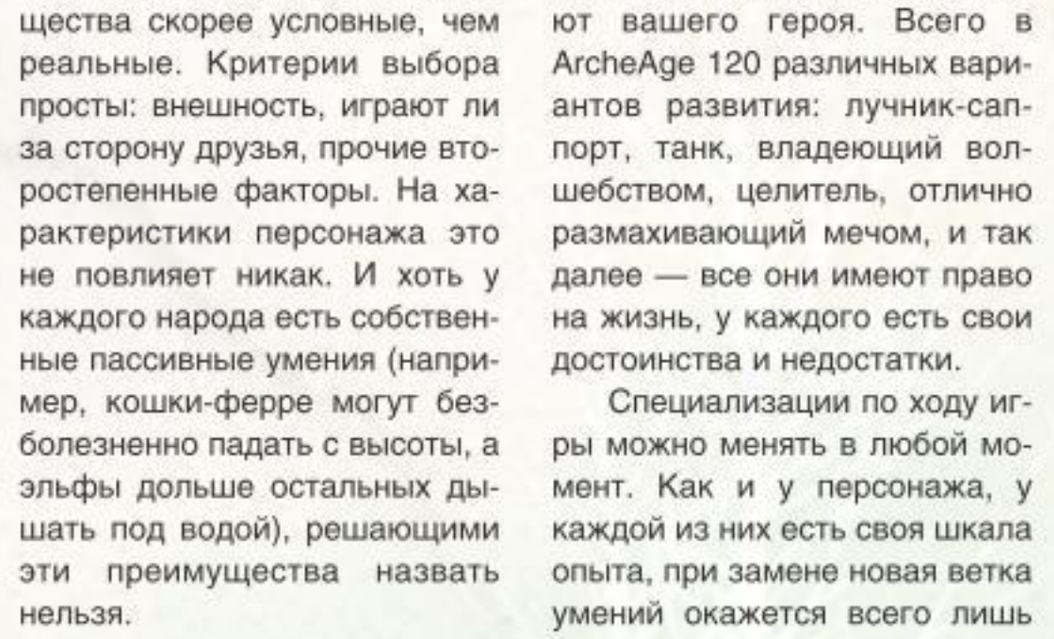
Так как игра корейская, то и расы на выбор даются соответствующие. Всего их четыре, по две на каждом из континентов. Нуиане (выглядят совсем как люди) и эльфы обитают на Западном. Умилительные харнийцы и кошкообразные ферре — на Восточном. Есть еще и третий континент, Северный, этакая зона влияния с редкими ресурсами, территориями для осад и высокоуровневыми монстрами. Кто завладел местными землями — тот и молодец, подает пример для подражания всем остальным гильдиям, жаждущим поскорее занять прибыльное для существования место.

Выбор одной из рас в самом начале игры дает преимущества скорее условные, чем реальные. Критерии выбора просты: внешность, играют ли за сторону друзья, прочие второстепенные факторы. На характеристики персонажа это не повлияет никак. И хоть у каждого народа есть собственные пассивные умения (например, кошки-ферре могут безболезненно падать с высоты, а эльфы дольше остальных дышать под водой), решающими эти преимущества назвать нельзя.

Привычного разделения на классы в игре нет, но можно выбрать три из десяти специализаций, которые и сформируют вашего героя. Всего в ArcheAge 120 различных вариантов развития: лучник-саппорт, танк, владеющий волшебством, целитель, отлично размахивающий мечом, и так далее — все они имеют право на жизнь, у каждого есть свои достоинства и недостатки.

Специализации по ходу игры можно менять в любой момент. Как и у персонажа, у каждой из них есть своя шкала опыта, при замене новая ветка умений окажется всего лишь

Море, солнце, пляж. Идеальные условия для рыбалки.



Глайдер подарил нам тактическое преимущество. Никто из врагов в этой ситуации совершенно точно не ждет атаки с воздуха.

Порой можно натолкнуться на очень красивые пейзажи — спасибо CryENGINE 3. Грех не остановиться и не полюбоваться.

Гигантский краб в предсмертной агонии пытается зажать нас между клешней, только это его уже не спасет.

десятого уровня, и, чтобы догнать другие, придется практически заново ее прокачивать. Но все же это намного лучше привычного для большинства ММО варианта с созданием нового персонажа. При грамотной прокачке героя он сможет обладать целым набором умений и всего за несколько минут превращаться из целителя в воина и наоборот, позволяя заменять отсутствующих в ключевой момент товарищей.

На умения внутри каждой ветки потеря опыта не распространяется. Играя за волшебника, можно создать набор умений под прокачку и прохождение квестов, а после достижения поставленных целей и уплаты небольшого количества золота заново выстроить скиллы и уже создать персонажа, пригодного для сражений с другими игроками; уровень специализации в таком случае и опыт, накопленный в ней, не сбросятся.

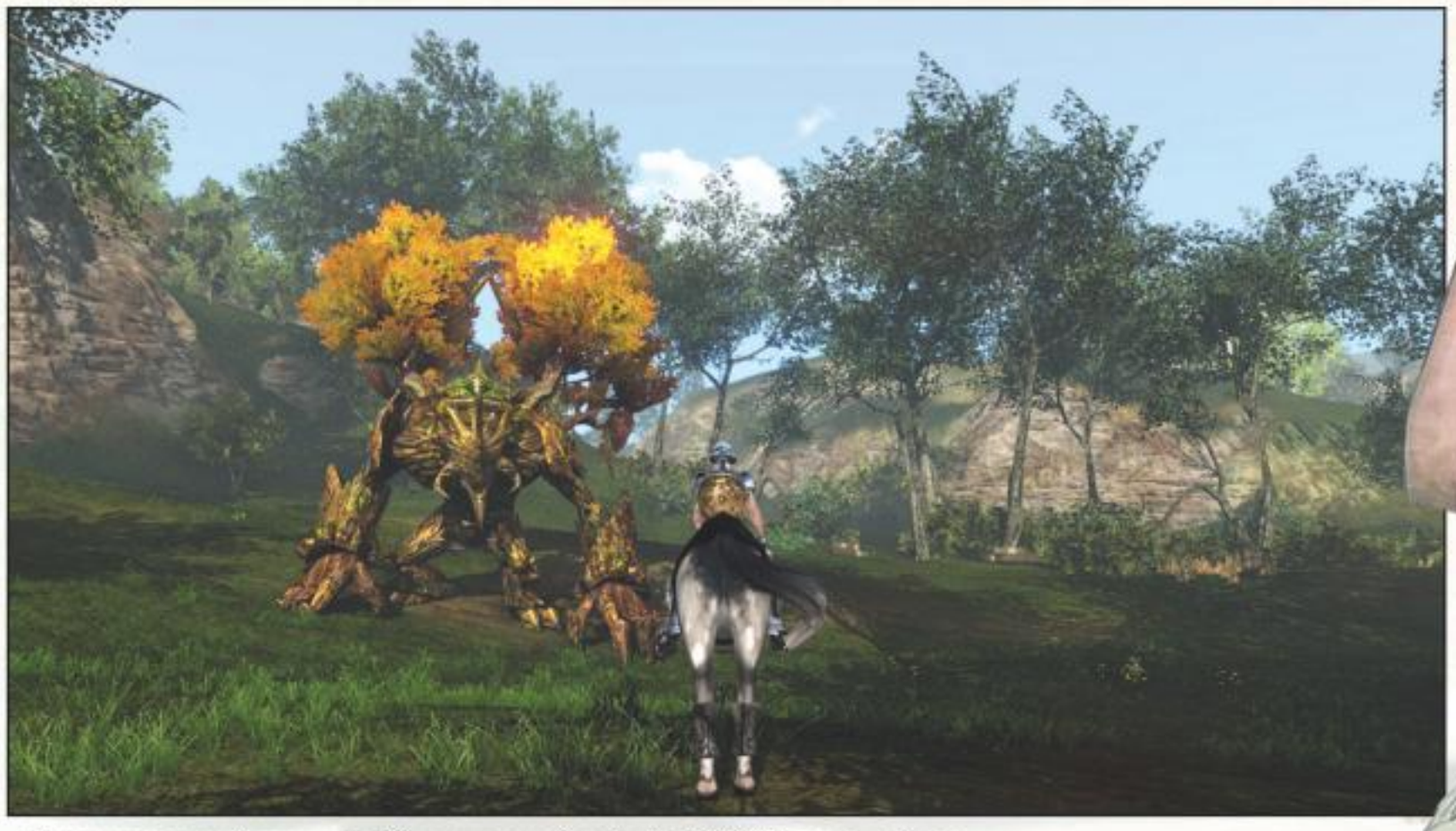
Большинство изучаемых умений обладают комбо-эффектами. Благодаря им тактика ведения боя может быть совершенно разной. Можно создать героя, пригодного лишь для сражений один на один, можно, наоборот, для ведения массовых баталий или для сражения с монстрами. Некоторые эффекты от умений получится использовать лишь в паре с кем-то, так как у героя может не оказаться необходимых для запуска комбо навыков, а может не хватить времени для его активации. И это лишь одна из причин, когда помощь друзей окажется как никогда кстати.

Брат за брата

Как бы ArcheAge ни пыталась выделиться среди других MMORPG, прокачка здесь самая традиционная. Бегаем от одного квеста к другому, убивая встречающихся на пути монстров, выполняем нехитрые задания вроде «выпить бутылочку мерзкого зелья» или «развеять чей-нибудь прах по ветру» — все стандартно. По ходу заданий нас обучат большинству необходимых для нормальной игры умений и навыков, и уже уровню к пятнадцатому основы сможет постичь каждый.

Однако по достижении тридцатого левела происходит важное изменение в этом нехитром процессе: если хочешь получить изрядную долю опыта, задания придется выполнять на вражеском континенте. И поверьте нам, занятие это не для слабонервных, — так как территория чужая, то и убить могут на каждом углу; и места выполнения квестов всем заранее известны, значит есть большая доля вероятности нарваться на засаду.

Помимо подобных неприятностей, вам также может достаться и от своих: ArcheAge позиционируется как игра со свободным PvP, и не самые добрые в душе игроки будут убивать вас даже на родном континенте. Правда, для новичков здесь есть небольшая поблажка — территории на начальных уровнях считаются мирными, никто вас там тронуть не сможет. Сделано это в первую очередь для того, чтобы вновь прибывшие не



Традиционный для любой уважающей себя MMORPG дерево-босс.

Во время путешествий по засушливой пустыне волей-неволей захочется пить.

Достаем из сундуков, спрятанных под водой, предметы, необходимые для выполнения очередного задания.

подвергались гнету со стороны «дедов» и научились более-менее сносно играть.

Чтобы ускорить процесс и немного обезопасить себя, лучше побыстрее вступить в какую-нибудь гильдию, тогда в случае опасности товарищи смогут подбежать и уладить вопрос с обнаглевшими врагами. Гильдия в ArcheAge — это вопрос успешного существования и стабильного роста. С товарищами можно ходить на боссов, создавать торговые караваны и заниматься другими групповыми активностями. Почти все главные развлечения требуют определенного количества человек.

Одним из самых важных элементов деятельности гильдии считаются осады. Владение территорией, на которой расположен замок, позволяет собирать налоги с местных жителей, строить дополнительные дома и получать большее количество ресурсов. Проводятся они в формате 70 на 70 человек и длятся без малого полтора часа. Игроки сами выбирают расположение стен и осадных сооружений, это позволяет применять различные тактические приемы и побеждать за счет грамотно спланированной стратегии.

Безусловно, даже одиночки смогут найти свою стезю, но заключаться она будет, скорее всего, в занятии каким-нибудь ремеслом или выращивании свеклы на свободной от врагов территории. Однако и на подобную работу есть спрос: без ресурсов от фермеров и ремесленников не получится обеспечить себя и гильдию необходимым обмундированием и оружием.

Достигнув определенных успехов в профессии, можно будет продавать на аукционе ресурсы, выгодно обменивать созданные предметы и таким образом стать очень влиятельным в игре. Мирный путь сильно отличается от боевого, но менее ценным от этого не становится. Оптимальный выбор для пацифистов и тех, кто в первую очередь любит жить в виртуальном мире, отыгрывать роль, а не вечно драться.

Кем станешь, когда вырастешь?

Ремесел в игре огромное количество: можно рубить лес, выращивать ездовых животных, добывать ценные горные породы, создавать снаряжение, оружие, собирать травы, оборудовать подводную ферму (!) и прочее, прочее. Важно определиться, так как заниматься одновременно всем не выйдет — за каждое действие (посадку, поливку, прополку и т.п.) взимаются «очки работы». Мастерски овладеть профессией получится лишь при условии, что все внимание, то есть очки, вы сосредоточите на одной — словом, все как и в реальной жизни.

Каждое ремесло требует терпения. Допустим, вы решили выращивать лес. Для этого нужно сначала правильно выбрать климатическую зону на огромной карте мира: где-то очень холодно и падает снег, а где-то засушливая пустыня. Правильно подобрав климат, нужно будет эти деревья посадить и всячески за ними ухаживать до самого конца. Разные культуры растут по-разному — например, урожай картошки можно будет собрать всего через несколько минут, а высоченные деревья придется ждать около четырнадцати часов реального времени. Как ни крути, игровая жизнь тяжела не только у тех, кто воюет, но и у тех, кто занимается животноводством или сельским хозяйством. Но результаты окупятся, в этом можно не сомневаться.

Впрочем, вашему процветанию способны помешать другие игроки. Если те же деревья оставить без присмотра, их могут своровать. После кражи владелец участка может попробовать наказать негодяя, — на месте преступления остаются улики, основываясь на которых можно подать на воришку в игровой суд, где он получит тюремный срок. В заточении преступник может просидеть от нескольких минут до нескольких часов в зависимости от решения судьи и присяжных, набранных из других игроков.

Справедливость восторжествует, но, увы, ваше имущество это никак не вернет. Поэтому на будущее лучше обезопасить свой участок пугалом, выполнив соответствующий квест. Оно не позволит кому попало ошиваться в ваших владениях, и можно будет со спокойной душой отправиться по делам, а потом забрать причитающееся по праву дерево.

Дрова затем можно будет либо продать, либо использовать в строительстве собственного дома. Возводить недвижимость позволяется почти в любом месте, приглянувшемся на карте. Дома могут быть самыми разнообразными, от неброской халупы до шикарного особняка; вы вправе самостоятельно расставить мебель, развесить картины и фотографии, выставить на всеобщее обозрение боевые трофеи — все зависит от вкуса владельца и количества ресурсов на складе.

Только нужно помнить, что после завершения строительства каждую неделю придется платить налог на недвижимость. Если у вас почему-то нет денег или вы решили от уплаты уклониться, дом снесут и все затраченные на него силы и ресурсы уйдут в никуда.

Это нежелательно сразу по многим причинам. Дом строится не просто для красоты, он дает владельцу определенные преимущества: на приусадебном участке можно разбить огород, внутри дома поставить станки для производства высокоуровневой брони, хранить ресурсы, сделать место для телепортации и так далее, и так далее, вариантов использования масса. К слову, строительство и обустройство жилья — приоритетное дело не только для самого хозяина, но и для его друзей: при получении доступа они могут пользоваться всеми его благами.

Торговля — двигатель прогресса

Вот только для возведения дома понадобятся не только ресурсы. Приступить к строительству можно будет лишь тогда, когда вы купите его план на острове под названием «Мираж». Это мирная торговая зона, где продается большинство важных для игры вещей: кристаллы путешествий, изгороди фермерских участков, всевозможные ре-

Дирижабль, самый быстрый общественный транспорт в игре. Замечательно подходит торговцам для перевозки груза. Но нужно быть острожным — можно нарваться на не самых доброжелательных попутчиков.

Напевая знаменитую песню группы «Король и Шут», мы разбежались, прыгнули и полетели на глайдере со скалы, заблаговременно уйдя от вражеской погони.

цепты — все, что только можно пожелать. Там-то мы и найдем наш план. Правда, продается он за Дельфийские звезды. И тут встает вопрос, где же их взять. Ответ в таких случаях обычно один — заработать.

Всего в игре четыре основные валюты: золото — его можно выбить с монстров и получить за прохождение квестов; Слезы богини Нуи — их также можно получить за прохождение сюжетных квестов, убийство боссов или найти в скрытых на карте местах; кристаллы — валюта, покупаемая за реальные деньги; и те самые Дельфийские звезды. Вам может понадобиться любая из валют, но многие рецепты продаются только за Дельфийскую. Она-то и является самой ценной в игре, так как заработать ее можно только с помощью торговли.

Перевозить грузы позволяется как между соседними городами, так и между Западным и Восточным континентами, но больше всего удастся заработать поставками на остров посреди океана. Это самый опасный торговый путь, риск умереть и потерять все очень высокий. Помимо монстров, могут нагрянуть пираты — не щадящие никого отъявленные бандиты, игроки, подавшиеся в морские разбойники в надежде на легкую наживу.

Для повышения шансов на успех перевозки обычно осуществляются общими силами. Несколько гильдий собираются вместе, загружают товар на судна, а вокруг них организуют защиту в виде сопровождения из боевых кораблей с игроками на борту. За управление штурвалом и стрельбу из пушек отвечают отдельные игроки. Тут очень важно действовать слаженно — пара неверных маневров, как строй может рассыпаться и начнется хаос.

Морской части в ArcheAge вообще отведено большое значение, и это не удивительно — половину карты занимает вода. Для перемещения по миру вам частенько придется пользоваться услугами кораблей, паромов, небольших лодочек и прочего морского транспорта. Можно, конечно, и вплавь, но занимает это очень много времени, также есть риск нарваться на одного из морских монстров, будь то медуза, акула или сам хозяин морей, великий и ужасный Кракен, одолеть которого по силам только самой сильной и бесстрашной гильдии.

■■■

Хоть в ArcheAge и присутствует необычная система классов и возможность комбинирования умений, сами бои работают по накатанной годами схеме — выделяешь врага и разряжаешь по нему скиллы. Поймите правильно, ни о каком примитивизме речи не идет: большинство сражений происходит в формате толпа на толпу, где работа в команде и грамотная тактика имеют решающее значение. Тем не менее от ставшей популярной нон-таргет системы **XLGames** отказались, остановившись на привычном выделении врага. То же самое касается и прокачки персонажей. Ничего лучше проверенных годами квестов разработчики придумать не смогли (хорошо хоть, не заставили перебивать монстров пачками, как было принято раньше).

Игра пытается дистанцироваться от большинства условностей, присущих жанру, хотя получается у нее это не всегда. Но упор на «песочницу» искупает огрехи геймплея, позволяя каждому заниматься любимым делом. Если не прельщает перспектива постоянно сражаться, можете преспокойно возделывать свой участок земли, помогая товарищам ресурсами. И наоборот — если вам нравится только драться, можете не заниматься крафтингом, покупая все, что нужно, на аукционе. ArcheAge не ставит жестких рамок, и в этом, пожалуй, главное ее преимущество. Она не дарит новые ощущения и не поражает в самое сердце, но выделяется на фоне последних игр в жанре. ■

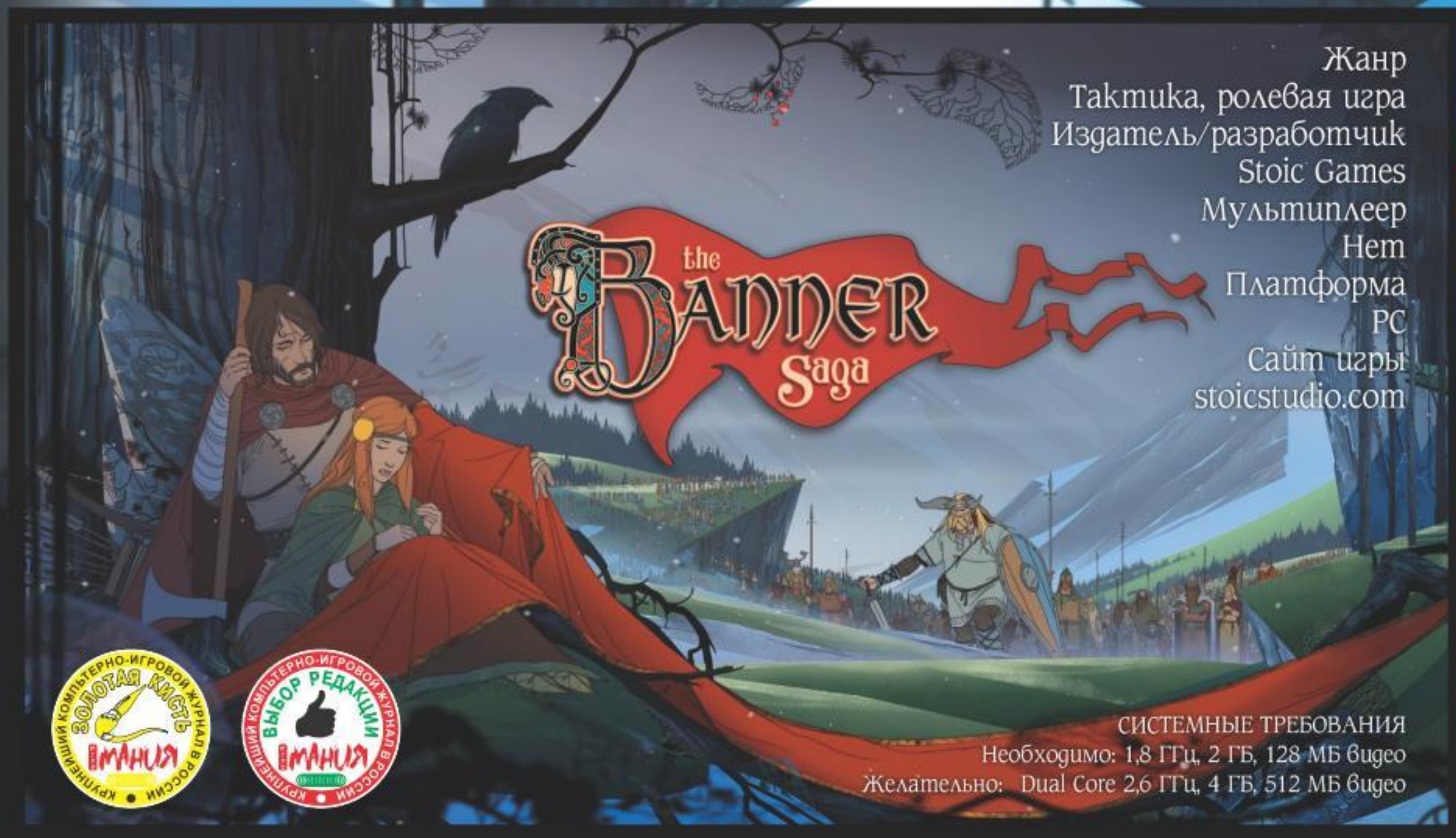
Реиграбельность	✔
Классный сюжет	✘
Оригинальность	✘
Легко освоить	✔

Дождались?
Разработчикам удалось объединить и преумножить наработки большинства ММО, сделав увлекательную онлайновую игру с мощным эндгеймом и красивой графикой. Без революций, но очень качественно.

Геймплей	8
Графика	9
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	9

Рейтинг **8,5**

«Отлично»



Бесконечное путешествие

Алексей Пилипчук

Какое-то время назад чуть ли не все вокруг в голос твердили, что **Kickstarter** — это круто, а у разработчиков наконец-то появилась возможность творить, не оглядываясь на желания издателей. Но прошло почти два года, а крупные проекты, профинансированные игроками, все не спешили появляться на свет (с натяжкой за исключение можно принять разве что **Shadowrun Returns**). Люди пошумели-пошумели, да и забыли. И зря! С небольшим перерывом вышли сразу две отличные Kickstarter-игры — замечательная **Broken Age** от Тима Шейфера (ищите рецензию на соседних страницах) и **The Banner Saga**. И знаете, только они вдвоем уже оправдывают существование всей этой затеи с краудфандингом.

Звездное наследие

Впрочем, есть у Kickstarter и один серьезный недостаток (хотя, конечно, это с какой стороны подойти): успеха там, как правило, добиваются не столько сами идеи, сколько имена людей, которые за ними стоят. И если тому же Тиму Шейферу сыграл на руку тот факт, что он… Тим Шейфер, то никому не известные основатели **Stoic Games** привлекли к себе внимание тем, что в какой-то момент покинули стены **BioWare**.

Почерк бывших «биовэровцев» виден сразу: The Banner Saga действительно очень напоминает проекты канадской студии. Главная ставка здесь тоже делается на интересную историю, с персонажами можно вести задушевные беседы, вымышленная вселенная продумана до мелочей, а течение сюжета во многом зависит от принимаемых вами решений. Только акценты здесь другие. Если в **Mass Effect** или **Knights of the Old Republic** нам приходилось брать на себя роль избранного, кому по силам побороть зло, то в The Banner Saga все куда печальнее: мир загибается и даже целому легиону Шепардов не под силу спас-

Пропитание для людей необходимо приобретать за ту же валюту, что требуется для прокачки воинов отряда. Что, разумеется, зачастую ставит вас в не самое удобное положение.

Персонажи то и дело погибают, словно герои какой-нибудь «Игры престолов». Предугадать и предотвратить их смерти, к сожалению, выходит далеко не всегда.

Несмотря на малое количество анимации, игра очень красива. Словно старый рисованный мультфильм, пришедший прямиком из прошлого века.

ти его. Единственное, что в такой ситуации остается, — бежать.

В недобрый путь

Боги мертвы, солнце остановилось, а люди, делящие мир с великанами-варлами, все чаще становятся жертвами дреджей — расы каменных воинов, истребляющих все живое на своем пути. В такой обстановке и начинается наша история. История не о великих подвигах, а о долгом пути двух караванов, цель которых — добраться до более-менее безопасного места.

Игроку в этом мероприятии выпадает самая тяжелая роль — стать лидером для сотен людей и варлов. Караван медленно движется вперед, натыкаясь на врагов, какие-то случайные события или останавливаясь отдохнуть, а от нас требуется время от времени воевать, следить за количеством провианта и принимать решения.

Но если толкать пафосные речи и сражаться в The Banner Saga достаточно приятно, то вот внезапных встреч и каких-то неудобных вопросов с каждым разом хочется все меньше и меньше. Практически в любой ситуации нас заставляют делать выбор, и он здесь порой дается тяжелее, чем в каком-нибудь **The Walking Dead**.

Бед на вашу голову свалится неимоверное количество — масштабные бои, стычки с бандитами, предательства, пьяные драки между людьми, кража продовольственных запасов, — все они кажутся тривиальными только до тех пор, пока перед вами не появится окошко с вариантами ответа. Скажем, вы встретили группу помятых людей, которые, по их словам, тоже бегут из своих деревень от надвигающейся беды. Встает дилемма: позволить им влиться в караван или нет? Не предадут ли новобранцы на следующий день, стащив всю еду? Хватит ли на всех припасов? Принять верное решение зачастую невероятно трудно, как и предугадать его последствия. В одной ситуации очевидный, казалось бы, ход может привести к трагедии. В дру-

Случаются во время путешествия и приятные сюрпризы, способные поднять всем настроение и заставить улыбнуться. Жаль, что редко.

гой же, напротив, какая-нибудь глупость внезапно исправит ситуацию.

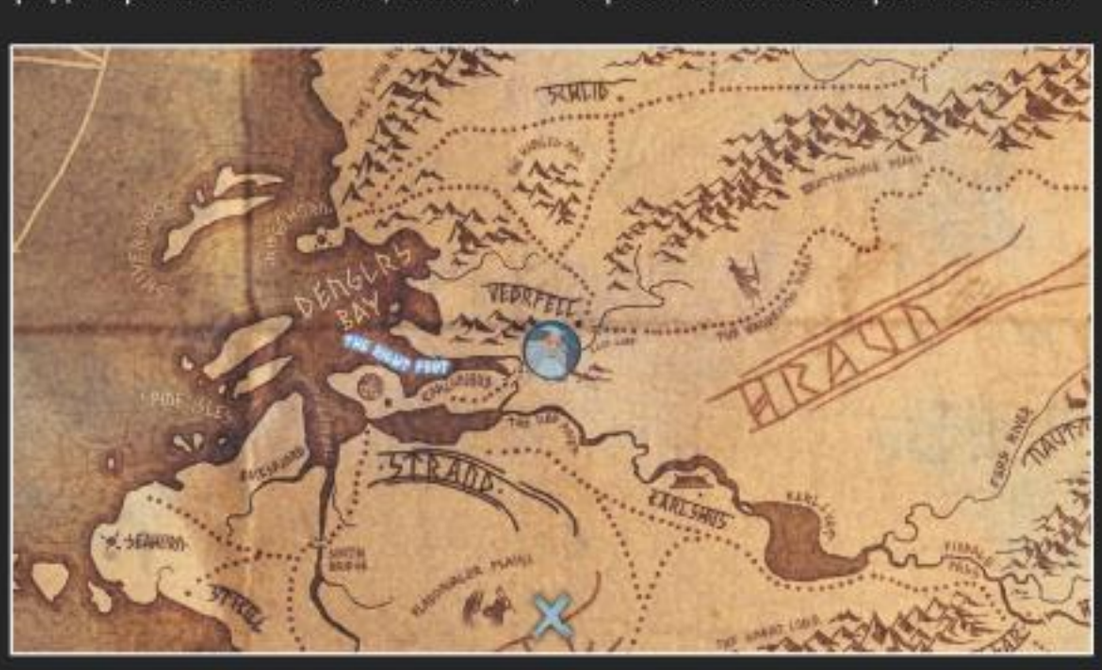
The Banner Saga учит быть по-настоящему расчетливым и жестким — благородство тут не в чести и, как правило, наказуемо. Если в других играх всегда стремишься прийти кому-то на помощь, то здесь лучше несколько раз подумать, а нужно ли рисковать своими бойцами ради спасения горящей деревеньки или лучше пройти мимо, пока враги заняты? Забудьте про «хорошо» и «плохо» — каждый ход по-своему правильный и нет. Пожертвовали человеком ради припасов? Что ж, значит, вы только что спасли от голодной смерти кого-то другого.

Но если за тем, как уменьшается число людей в караване, еще можно более-менее спокойно наблюдать (представлены потери в виде цифр), то перенести утрату полюбившегося персонажа, прошедшего с вами пол-игры, куда тяжелее. У каждого бойца есть свой характер, свои секреты и свои особенности. Верный великан Айвер с целой кучей скелетов в шкафу, милая и еще совсем наивная дочь одного из героев Алетта или своенравный принц Людин — все они по-своему интересны, и именно благодаря им историей так сильно проникаешься.

Боевые шахматы

В таком контексте сами сражения кажутся далеко не самым нервным занятием. Со времен условно-бесплатной **The Banner Saga: Factions** механика никак не поменялась. У каждого бойца есть три основных показателя: защита, сила и воля. И если с защитой все относительно понятно (аналог брони), то с двумя другими дело обстоит несколько любопытнее. Особенность в том, что сила отвечает и за наносимый бойцом урон, и за его здоровье: чем ближе герой к смерти, тем слабее удар. И наоборот. Ну а воля помогает пройти за один ход немного дальше, атаковать сильнее или выполнить какой-нибудь особенный удар. В связке все эти нюансы кардинально меняют впечатления от обычных, казалось бы, пошаговых боев. Интерес не пропадает до самого конца, а вызов, простор для экспериментов и, что самое главное, необходимость выбирать встречаются постоянно. Что снимать первым делом — защиту или силу? Использовать волю, чтобы быстрее добежать до цели, или лучше придержать очки и потом нанести врагу больший урон?

Многое зависит и от выбранных перед сражением бойцов и их расположения на поле боя.



Сценаристы не особенно стараются разжевывать подробности о мире игры, однако при желании практически все можно узнать из сводок на карте.

Своих бойцов можно прокачивать, а также экипировать различными предметами, повышающими навыки.

При необходимости показатели воли можно восстановить, убив кого-нибудь из врагов или активировав нужную способность.

Некоторые персонажи не устают напоминать о том, что в этой игре мы вовсе не спасители мира.

Персонажи отличаются друг от друга не только особыми умениями, силой и числом занимаемых клеток (людям достаточно всего одной, великаны же подминают под себя аж четыре квадратика), но и специализацией. Лучники могут уничтожать противников с относительно безопасного расстояния, копейщики — атаковать по диагонали, а тяжелые бойцы, например, бить сразу по нескольким врагам. Участников отряда желательно использовать в связке друг с другом и вовремя применять определенные специумения — искусственный интеллект здесь отнюдь не глуп и свой шанс упускает редко.

■■■

К сожалению, есть во всем этом великолепии и один недостаток — бюджетность. Собранная Stoic сумма (723 тысячи долларов) превысила изначально запрашиваемую более чем в семь раз, но The Banner Saga все равно не может похвастаться ни озвученными диалогами, ни обилием анимации. Впечатление из-за этого несколько портится: только что ты смотрел поразительно красивый ролик и наслаждался музыкой от композитора **Journey** Остина Уинтори, а уже в следующий момент тебе предлагают в гробовой тишине читать бесконечные описания и диалоги. Такое чувство, что перед тобой не современная ролевая игра, а старый текстовый квест. Все это, конечно, по-своему атмосферно и порой вызывает ностальгию по былым временам, однако слишком уж многие события приходится достраивать при помощи воображения.

Впрочем, это скорее придирки, тем более что The Banner Saga лишь начало действительно большой истории. Несмотря на достаточно солидные по нынешним меркам 10-12 часов прохождения, потенциал вселенной остался нераскрытым: в мире The Banner Saga, уверены, можно рассказать еще множество историй. Важно только, чтобы игроки это осознали и купили игру. Не нам, конечно, читать мораль, но именно от вас зависит, насколько скоро мы увидим продолжение. И увидим ли его вообще. ■

- Переиграбельность ✔
- Классный сюжет ✔
- Оригинальность ✔
- Легко освоить ✔

Дождались?

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Геймплей	9
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

8,5

«Отлично»

СОРВАНЕЦ

Жанр
Платформер
Издатель
Sony Computer Entertainment
Разработчик
Media Molecule
Мультиплеер
Нет
Платформа
PS Vita
Сайт игры
tearaway.mediamolecule.com

Максим Иванов

Бумага все стерпит

По-хорошему, именно **Tearaway**, а не **Uncharted: Golden Abyss** и **Gravity Rush**, нужно было выпускать вместе с PS Vita. В ранних играх использование фишек новой консоли скорее раздражало, чем развлекало: время от времени требовалось поднести портатив к свету, пересечь пропасть, используя датчики движения, или же исхитриться и, наклоняя «Виту», закатить шарик в лунку (те, кто прошел **Assassin's Creed: Liberation**, поймут нашу боль). Даже прицеливание гироскопами как надо заработало лишь в **Killzone: Mercenary**, хотя в Golden Abyss такая возможность тоже была.

Tearaway — другой случай. Если предыдущие крупные проекты могли обойтись без использования сенсорного экрана, задней панели и прочего добра, то «Сорванец» — нет. Без уникальных особенностей «Виты» это была бы совсем иная, гораздо менее впечатляющая игра.

One of a kind

Tearaway — творение, характерное скорее для **Nintendo**, нежели **Sony**. Простой, яркий, увлекательный платформер, одинаково понятный и взрослым, и детям. Японскому издателю очень повезло с **Media Molecule** — на сегодняшний день это одна из немногих студий в мире, которой есть что противопоставить создателям «Марио». Ни о какой магии Nintendo речи, конечно, не идет, однако британцы подобрались максимально близко — настолько, насколько это в принципе возможно для людей с кардинально иной ментальностью.

Когда Рекс Кроул, дизайнер студии, говорил нам, что Tearaway — игра уникальная, то ни на секунду не лукавил. Это именно что штучный проект, с оригинальной концепцией и нестандартным подходом к разработке, и тем удивительнее, что его выпустила не инди-студия, а одна из ведущих команд Sony.

Бумажное безумие

Мир «Сорванца» от и до сделан из бумаги: вас будет окружать бумажная трава, бумажное небо, бумажные животные. Такое чувство, словно игрой занимался мастер оригами, а не штатные дизайнеры уровней. Растения и деревья — тоненькие, с грубыми краями — колышутся на ветру; с неба падают корявые снежинки, «вырезанные» вами на экране «Виты»; стоит зайти в воду (овальный синий листочек), как по глади тут же пойдут бумажные колечки. Даже главный герой Йота (или Атой, если выбрать девочку) не кто иной, как конвертик на ножках. Его цель — доставить послание человеку, чье лицо торчит на месте солнца — то есть игроку (на экране и в самом деле отражается ваша голова: «Вита» в режиме реального времени захватывает изображение с фронтальной камеры и передает его на экран).

Использование возможностей консоли в первую очередь работает на создание атмосферы: вам придется пальцами разворачивать подарки, фотографировать себя, чтобы местные жители поверили, что Тот-кто-живет-вовне действительно помогает маленькому Йоте, собственноручно снимать текстуры для шкур местных животных (джинсовые олени выглядят очень странно!) и озвучивать героев игры — Media Molecule задействовали даже микрофон «Виты».

Но это лишь половина того, что придумали талантливые британцы. Наконец-то нашлось полезное применение тач-панели — на ее использовании, по сути, построена вся платформерная механика. Если Йота стоит на барабане, достаточно прикоснуться подушечкой пальца к задней стороне консоли, как герой взлетит вверх. Иногда вам нужно будет правильно рассчитывать время, чтобы успеть проскочить мимо движущихся препятствий, или же аккуратно

Йота только что научился прыгать — герой, как видите, немного шокирован этим фактом.

Особый шарм картинке придает анимация: она заставляет вспомнить те времена, когда в старых мультфильмах еще можно было заметить смену кадров, просто потому, что их было недостаточно много ввиду трудностей производства.

Королевская белка, конечно, попросит вас вырезать для нее корону, но послушно наденет и шутовской колпак — все равно не отличит!

Катание на ездовой свинке — один из самых увлекательных эпизодов в игре.

пропрыгать коридор, состоящий из таких вот барабанов.

Иногда к прыжкам добавляются фокусы с музыкой. Например, вам нужно пересечь мостик из распускающихся стеблей, а в центре комнаты стоит здоровенный проигрыватель виниловых пластинок. Чтобы преодолеть препятствие, надо взять на себя роль диджея и пальцами заставить пластинку крутиться медленнее (вращать ее можно и в обратную сторону, скретчи получаются вполне себе) — отростки «замрут» вместе с мелодией, а вы спокойно переправитесь через пропасть.

Другой пример использования панели: на вашем пути оказался камень, лежащий в зоне с символикой PlayStation (знак того, что в этом месте вы можете взаимодействовать с игрой), тапаем по задней стороне, на экране появляется могучий палец и подбрасывает глыбу, а мы быстренько пробегаем участок. Таким же образом можно устранять длинноногих противников: бьем по задней стороне. Они не удерживают равновесие и падают.

Как видите, задачи перед вами ставятся самые тривиальные, такие встречаются в каждом втором платформере. Но благодаря грамотному применению возможностей консоли они воспринимаются очень свежо.

Женские слабости

Tearaway довольно легко освоить, и это одна из причин, по которой игра пользуется популярностью у прекрасной половины человечества. Впрочем, многих девушек интересует не основной геймплей, а второстепенные забавы. Будьте уверены, милую даму надолго увлечет создание аппликаций из бумаги. Королевской белке нужна корона под стать высокому статусу? Занятие как минимум на полчаса: надо придумать форму, определиться с цветами, вырезать драгоценные камни!

А уж как только представительницы слабого пола узнают про здешний Instagram — все, считайте, консоли у вас больше нет.

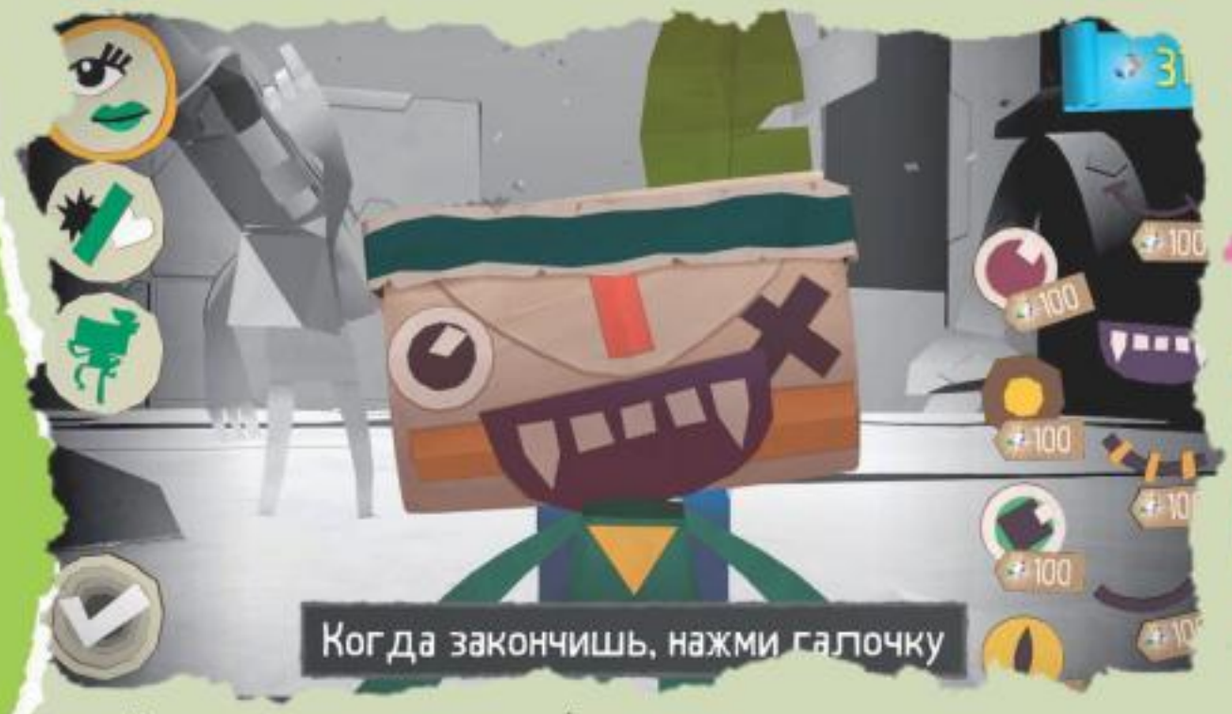
В начальном эпизоде Йоте выдают фотоаппарат и просят снимать окружающий мир, чтобы вернуть выцветшим объектам краски. Фотографировать нужно собственными руками (то есть перемещая консоль в пространстве), а понравившиеся кадры позволяется сохранить, выложить в Facebook и Twitter.

На собранные во время прохождения бонусы можно покупать новые объективы: одни снимают в широкоугольном формате, другие делают более четкие снимки быстродвижущихся объектов, третьи — зумят предметы, находящиеся вдалеке. А ведь есть еще и разнообразные цветовые фильтры!

Наконец, Media Molecule добавили в игру возможность делать фото самого себя на фоне местных красот. Это в первую очередь актуально потому, что вы вольны менять внешность героя как душе угодно. Помните богатый на возможности редактор персонажа в **LittleBigPlanet**? Так вот, здесь он не менее мощный, плюс вы можете собственноручно вырезать украшения для Йоты и некоторых других существ — креативный рай, да и только.

Миру мир

Tearaway — невероятно добрая игра. Британцы намеренно погружают вас в зону комфорта, мир настолько теплый и уютный, что расставаться с ним совсем не хочет-



В редакторе можно создать весельчака Йоту...

... или же брутальную Атой — выбор за вами.

Особенно Media Molecule удался дизайн монстров: все они харизматичные и запоминающиеся.

В отличие от многих других игр, Tearaway и наяву выглядит так, как было показано на промоскриншотах.

ся — шести-семи часов, которые уйдут на прохождение одиночной кампании, преступно мало.

В «Сорванце» прекрасно все, но особенно умиляют детали: вот вы бросаете сусликов в баскетбольное кольцо, а те, мило шмякнувшись оземь, вдруг начинают пускать сердечки — в знак бесконечной любви.

Белки, завидев орешек, сломя голову несутся к вам и принимаются грызть его прямо с рук опешившего Йоты. Раз-два, и орешка нет — сточили.

Если несколько секунд не нажимать на кнопки, ваш подопечный начнет смешно куражиться и красоваться перед камерой — поглядите, мол, какой я красавец!

Стоит помочь аборигенам завершить ритуал, как запустится салют, а на голову главного героя приземлится… бабочка.

За Tearaway отдыхаешь душой, игра максимально к этому располагает — она предельно простая, напрягаться не нужно вообще. Смерти никак не отмечаются. Упали? Ну и ладно, вас перенесут к ближайшему чекпойнту.

Враги почти не представляют угрозы. Йота беззащитен, но это ему не мешает: вы либо собственноручно разбрасываете гадов по сторонам, «протыкая» мембраны PlayStation пальцем, либо ждете, пока злобные существа прыгнут на вас и, неловко приземлившись на землю, уйдут в нокаут — вот тогда их можно будет подхватить и швырнуть в оставшихся противников.

Притом скучать, несмотря на отсутствие серьезного вызова, не придется. Разработчики постоянно обеспечивают интересные ситуации, все время чем-нибудь удивляют. Да что там, от простого изучения уровней, рассматривания задников и наблюдения за жизнью бумажного мира получаешь эстетическое удовольствие, настолько необычно все это выглядит.

В такое насыщенное произведение тяжеловато играть в метро, но, придя домой после длинного дня, вы гарантированно расслабитесь и улыбнетесь. Причем для этого необязательно брать в руки консоль — в Tearaway интересно не только играть самому, но и наблюдать за процессом со стороны. Так что приятный вечер можно устроить не только себе, но и далеким от индустрии близким. Media Molecule выпустили ригру-праздник, которой хочется делиться с окружающими.

■ ■ ■

Прошлый год выдался для «Виты» чрезвычайно удачным: **Persona 4 Golden**, **Soul Sacrifice**, Killzone: Mercenary, **Ys: Memories of Celceta**… хороших игр было много. Но именно у Tearaway получилось главное — доказать, что возможности консоли, которые так активно рекламировались на старте, не пустой пшик. Спустя два года в Sony все-таки нашли применение уникальным возможностям своей портативной приставки, и это не может не радовать.

С нетерпением ждем анонса новой игры Media Molecule, разрабатываемой для PS4, — кто, если не они, по максимуму задействуют DualShock 4. ■

- РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ

Необычный платформер от Media Molecule с выдающимся дизайном и правильным использованием особенностей Виты.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 9
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

8.5

Отлично

Алексей Сигабатулин

Ты так красива, невыносимо

Видеоигры с необычным визуальным дизайном

Наигравшись в Tearaway, мы задумались — а какие еще игры могли похвастаться необычной стилистикой. Тщательно покопавшись в самых дальних закоулках памяти, мы вспомнили восемь игр с впечатляющей визуальной составляющей.

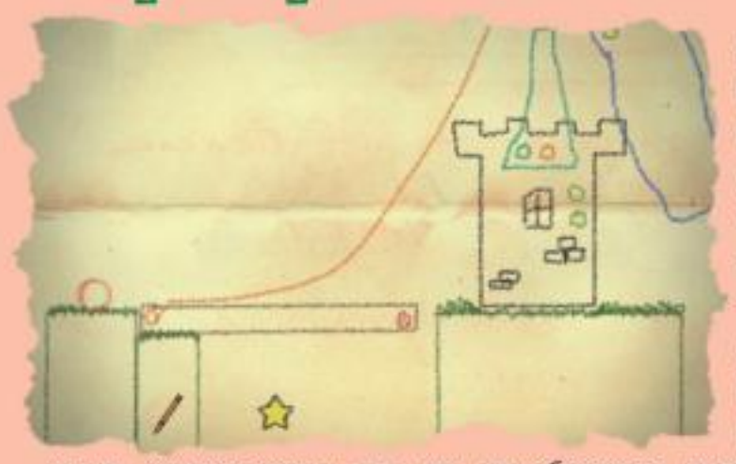
The Neverhood

Видный представитель «золотого века» квестов, Neverhood, помимо отличного юмора и прекрасной музыки, выделялся одной важной деталью: игра была создана с помощью пластилиновой анимации. То есть все, что мы видели на экране, было вылеплено вручную, а затем анимировано. Поговаривают, что на весь процесс ушел год и около трех тонн пластилина. Впечатляющие цифры, что ни говори.

Limbo

Еще один представитель «школы минимализма» в нашей подборке. Limbo, в отличие от Journey, не ставит цели успокоить игрока. Разыгрывая перед нами мрачную черно-белую сказку, где все персонажи представлены лишь темными силуэтами, игра постоянно держит в напряжении и не раз заставит вас нервно поерзать на стуле.

Crayon Physics Deluxe



Головоломка, построенная по простому принципу: в одном конце экрана у нас есть шарик, в другом — звезда, до которой этот шарик нужно довести. Сам экран представляет собой лист бумаги, на котором мы рисуем цветными мелками, и все наши «художества» тут же приобретают положенные им физические свойства. Выглядит это все примерно как рисунок второклассника, да и впечатления оставляет похожие: сосредоточенное выведение смешных каракуль с глупой улыбкой на лице гарантировано.

Machinarium

Говоря об играх с выдающимся графическим стилем, не упомянуть Machinarium просто нельзя. Проект Якуба Дворски является едва ли не олицетворением фразы «игры как искусство». Это от и до нарисованный вручную квест, причем нарисованный с большой любовью, — во время прохождения порой ловишь себя на том, что вместо разгадывания очередной загадки ты вот уже как минуту сидишь и просто любуешься картинкой.

Ni no Kuni

Тандем **Level-5** и **Studio Ghibli** (команда знаменитого Хаяо Миядзаки) сделал хорошую классическую jRPG, которую, впрочем, не обошли стороной жанровые недостатки вроде обязательного нудного гринда. Тем не менее, благодаря трогательной истории и отменно примененной технологии сел-шейдинг, игра почти неотличима от аниме и выглядит, без всяких преувеличений, просто потрясающе.

Fez

Можно как угодно относиться к Филу Фишу, но нужно признать, что Fez — невероятно красивая игра. Фактически задав моду на возвращение к восьмибитному стилю (про геймплей сейчас не будем, это тема для отдельного разговора), Fez стала, пожалуй, наиболее самобытной инди-игрой прошлого поколения. Правда, из-за постоянных переносов вышла она позже большинства своих подражателей. Такая вот ирония.

Journey

Игра-медитация про путешествие волшебного существа по бескрайней пустыне. Journey успешно доказала, что дизайн и визуальный стиль могут добавить глубины в, казалось бы, незатейливый с точки зрения геймплея проект. Спокойная цветовая гамма и предельный минимализм — вот, на что ориентировались разработчики. Journey обязательна к ознакомлению всем любителям отвлеченно подумать о смысле жизни.

Killer7

Killer7 от Гоити Суды поистине можно назвать арт-хаусом от мира видеоигр. Помимо мозгодробительного сюжета с зашкаливающим уровнем насилия и весьма специфичного (а временами и откровенно плохого) игрового процесса, игра запомнилась хорошо поставленными анимационными вставками и эталонным применением сел-шейдинга — такого сочетания контрастных цветов и удивительных геометрических форм мы еще не видели.

Егор Куклин

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Ubisoft
Разработчик
Limbic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
might-and-magic.ubi.com/mightandmagicx-legacy

Might & Magic X Legacy

Наследие великой серии

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо: Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,4 ГГц, 6 ГБ, 1 ГБ видео

О **Might & Magic X** мы уже писали — в конце августа прошлого года игру пустили на растерзание публики в ранний доступ, чтобы методом «открытой разработки» привести ее к лучшему виду. Почти полгода разработчики штопали игру, доделывали контент и вносили правки по просьбам и пожеланиям игроков, и вот наконец-то вышел результат. Собираем четверку героев — и вперед. Смотреть, вернулась ли классика или так и осталась там, где ее закопали.

Большие герои…

За девять частей серии герои исходили множество миров — некосмические-станции «Варн-4» (в первой Might & Magic) и «Крон» (вторая часть), разбитую на стихийные острова Терру (третья), облачно-мрачный Ксин (четвертая и пятая), два континента и архипелаг цветастого Энрота (шестая, седьмая, восьмая) и невзрачный Аксеот (девятая). Миры были достойных размеров, со множеством городов, заброшенных замков, пещер, тайн и сокровищ — и научно-фантастическим фоном, который непременно обнаруживался под конец. В десятой же части на откуп отдали не континент и не целую планету, а лишь кусочек знакомого по пятым и шестым «Героям» Асхана — полуостров Эгин на юго-западе Империи Сокола. Бластеры, роботы и затейники Древние этому миру чужды, так что тут у нас — чистое фэнтези.

Сюжетно игра начинается после событий шестых «Героев», отсылок, знакомых персонажей и старых конфликтов тут полным-полно. Кое-кто из семейства Грифонов, некоторые герои меча и магии и даже Крэг Хэк, на этот раз пират-пенсионер, — все оказались на Эгине. А тем временем в небольшой портовый городок Сорпигаль прибывает «неистовый квартет» искателей приключений — наш отряд.

Начать придется, как повелось, с создания этого самого отряда. Четыре расы (люди, эльфы, гномы и орки) с тремя классами у каждой и куцый набор навыков. По сравнению с тем, что было в прошлых частях серии, ролевая система бедновата, но подумать тут все равно есть над чем. Можно выбрать баланс: взять воина-танка, стрелка и двух магов — боевого и целителя. Можно поэкспериментировать и набрать, например, четырех магов; не факт, что подобная партия сможет пережить некоторые сражения, но раз есть простор для творчества, грех им не пользоваться.

Такая важная часть серии, как развитие и рост подконтрольных персонажей, в десятой части не пострадала. По-прежнему с каждым уровнем мы тренируем навыки, ищем учителей и переходим на новые ступени мастерства — от новичков до магистров. Наблюдать за тем, как четверка авантюристов превращается из команды зеленых криворучек в легендарных героев, — большое удовольствие. Этот элемент M&M новые разработчики сумели перенести как положено.

…в маленьком мире

Эгин — небольшая провинция, здесь уместились всего четыре города и пара десятков подземелий, а пройти его из конца в конец можно за десять минут реального времени. Вопрос «Почему так мало?!» напрашивается сам собой, но тут придется взглянуть правде в глаза. **Limbic Entertainment**, с их средствами и опытом, могли пойти двумя путями: сделать либо огромный, но пустой и бессмысленный мир, либо крошечный, но крайне насыщенный. Они выбрали вторую дорогу — и, как вы убедитесь по ходу прохождения, не зря.

Вместо Древних роль «богов из машины» взяла на себя цивилизация шантири, до этого вскользь упоминавшаяся в играх по Асхану. Их руины и солнечные диски встречаются повсеместно.

Губернатор Джон Морган — наш главный работодатель по основному сюжету. Заодно обучает всех желающих владеть мечом.

Более или менее универсальный состав: есть крепкий воин, меткий стрелок и пара дополняющих друг друга чародеев. Должен работать как часы.

С маяка на юго-востоке полуостров виден почти целиком. Невеселая картина.

Путешествия по полуострову происходят в реальном времени, но дискретно — клетка за клеткой, как в M&M с первой по пятую. Это не понравилось очень многим — ждали все почему-то перерождения более поздних игр серии, хотя ориентиры установились с самого начала разработки. Ничего дурного в дискретности нет и поныне, **Legend of Grimrock** недавно это успешно доказала. Несмотря на кажущуюся медлительность процесса, компактность Эгина это компенсирует, а для нетерпеливых между четырьмя городами — Сорпигалем, многонациональной Морской гаванью, мегаполисом Карталем и пиратским Крэгом — ходят корабли и экипажи. Но все-таки предпочтительнее странствовать, заглядывая под каждый камешек и дотошно изучая каждый уголок карты. Limbic наполнили каждый закуток хоть чем-то, ради чего стоит туда заглянуть, будь то сундук с трофеями, чей-то домик, чудовище, над златом чахнущее, или очередной фрагмент истории Асхана, изложенный в чьем-то рукописном труде.

Достойной компенсацией размеров полуострова вышел и другой обязательный атрибут любой «партийной RPG от первого лица» — подземелья. Многоуровневые пещеры, замки и руины ломятся от потайных дверей и переключателей, головоломок и весомых трофеев. Тот самый дух «меча и магии», выражавшийся в «а куда бы еще забраться в поисках приключений, сокровищ и очков опыта», разработчики передали безукоризненно.

И все-таки очень жаль, что Legacy такая небольшая. Решить загадку Обелисков, отыскать всех учителей-магистров и излазить мир вдоль и поперек можно едва ли не с наскока. Квестов тоже могло быть больше — особенно тех, что не сводятся к прийти-убить-доложить или зачистке очередного полного бандитов замка.

Пляска смерти

Стоит партии наткнуться на врагов, как игра переходит в пошаговый режим. Здесь сразу же отметаются параллели с Legend of Grimrock — у игры куда больше от родных предков, а еще от **Wizardry 7** с **Lands of Lore**. Учитывая, что сражаться предстоит почти столько же, сколько бродить по миру, стоит как можно раньше накрепко запомнить, что даже на умеренном уровне сложности враги с отрядом не церемонятся.

Разновидностей противников предостаточно — от ядовитых пауков до взрывающихся при смерти огненных элементалей, — и почти каждый обладает какими-нибудь интересными способностями, осложняющими жизнь. Мы же можем противопоставить широкий выбор заклинаний (семь школ, по одиннадцать колдунств в каждой) и воинских приемов, запас зелий и собственную смекалку. Последняя помогает отследить дисбаланс в арсенале. Некоторые умения явно полезнее прочих — к примеру, «доспехи бога», которые спасают от большей части входящего урона, или «час силы», превращающий отряд в четверку мощных терминаторов. Но даже с такими скиллами в лоб атаковать не стоит. Тут необходимо думать, чем занять героев в их ход: защищаться, лечиться, выдать максимальный урон или вывести врага из боя на время, чтобы не рисковать. Битвы с боссами, способными одним ударом отправить в нокаут крепкого рыцаря, — неплохой экзамен на то, чему вы успели научиться.

Со временем, как и положено, станет легче; когда появляется магия помощнее и герои начинают спорить по силе с драконами, пропадает зачаровывающая перспектива «стать круче и потом им показать». Однако терять бдительность в Legacy нельзя до самого финала. Врагов принимаются кидать на отряд едва ли не десятками, чередуя воинов, стрелков и магов, добавляя гигантов вроде минотавров и циклопов. Аккуратный подход и терпение перетирают даже такие дивизии, но одна ошибка все еще может стоить победы.

■■■

Беседуя о ранней версии, мы предрекали, что графика останется слабейшим местом игры. Так и оказалось: с эстетической точки зрения десятая M&M беспомощна. Портретов для героев мало, ушла памятная по энротской трилогии «кукла» героя, на которой отображается активная экипировка. В игровом мире встречает мешанина стилей и мотивов, изрядная часть монстров пришла из пятых и шестых «Героев» и **Dark Messiah**. Приготовьтесь наблюдать гномьих королей, гнущих спины в кузнице, темных эльфов, перекрашенных в зеленый, чтобы сойти за лесных, и клонированных горожан, которых мы тоже уже где-то видели.

А еще в Legacy чересчур много упрощений и недосмотров по сравнению со старыми играми. Смерть героев перестала быть обузой, пропали многие вспомогательные навыки вроде ремонта и опознания предметов... в конце концов, теперь вы даже можете разбить лагерь прямо посреди вражьей толпы — и ничего вам за это не будет.

Однако это уже не Might & Magic IX: несмотря на издержки бюджетного производства, в Legacy действительно интересно. Зацепит она далеко не каждого, но если зацепит, то затянет с головой. Не слишком надолго, зато впечатлений будет с лихвой. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✗

Дождались?

Пострадавшее от недостатка средств и опыта, но тем не менее достойное продолжение некогда прервавшейся серии. Вряд ли привлечет тех, кто о M&M слышал только краем уха, но для ролевиков-ветеранов — ценнейшая находка.

Геймплей	8
Графика	5
Звук и музыка	9
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

Максим Иванов, Геворг Акопян

ELDRITCH

Позови Ктулху тихо по имени

Жанр
Roguelike, экшен
Издатель/разработчик
Minor Key Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
eldritchgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 1 ГБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 512 МБ видео

Eldritch — любопытная инди-игра, заставляющая вспомнить первый **Quake**, **Diablo**, **Minecraft** и творчество Говарда Лавкрафта. Пиксельные Ктулху, зловещие рыболюди, распрыжки и бесконечные лабиринты подземелий, стены которых можно ломать киркой и взрывать динамитом, — **Minor Key Games** намешали всего в кучу, но получилось неожиданно органичное сочетание.

Сюжета в игре почти нет, только скучные обрывки в виде дневников, но он ей и не нужен. Главное здесь — чистый, как слеза, геймплей. Eldritch — «рогалик», в котором, правда, нужно по большей части драться на кулаках, стрелять и швыряться камнями, а не махать мечом. Цель проста: исследовать многоступенчатый уровень, каждый раз генерирующийся случайным образом, собрать как можно больше добра (местная валюта, разнообразные амулеты, приносящие удачу талисманы и др.), а затем вернуться в лобби — безопасную библиотеку.

Каждое подземелье буквально кишит самыми разнообразными врагами — ползучими паукообразными, зловещими сектантами, летающими глазами и прочей мерзостью, которая попытается вас ужалить, укусить, сжечь и съесть.

Схватки с монстрами — главная причина попробовать эту игру. И дело не в том, что здесь какая-то выдающаяся боевая система, — вовсе нет. Просто герой может выдержать всего несколько ударов, прежде чем перенесется обратно в библиотеку, и квест придется начинать заново — никаких сохранений и даже чекпойнтов в Eldritch не предусмотрено. Благодаря такому решению схватки получились на редкость динамичными и яростными: заслышав приближающиеся шаги, невольно вздрагиваешь, а руки начинают крепче сжимать мышь. В решающий момент на врагов накидываешься с ножом так, словно борешься за собственную жизнь. Стычки длятся недолго, всего пару секунд (тут уж либо вы, либо вас), но адреналина получаешь столько, что с запасом хватило бы на несколько AAA-шутеров. А еще Eldritch по-хорошему страшная игра. Невнятное бормотание сектантов, преследующее вас повсюду, пронзительные крики умирающих врагов, прилетающие из ниоткуда плазменные заряды — покоя тут не найти.

Мы привыкли не переживать из-за смертей в видеоиграх, но Eldritch, подобно **Dark Souls**, ломает сложившиеся устои. Во время прохождения возникает чувство некой ответственности, страха за себя и свою жизнь. Это одна из тех игр, в которых не хочется заглядывать за угол, хотя геймплей подталкивает к изучению мира.

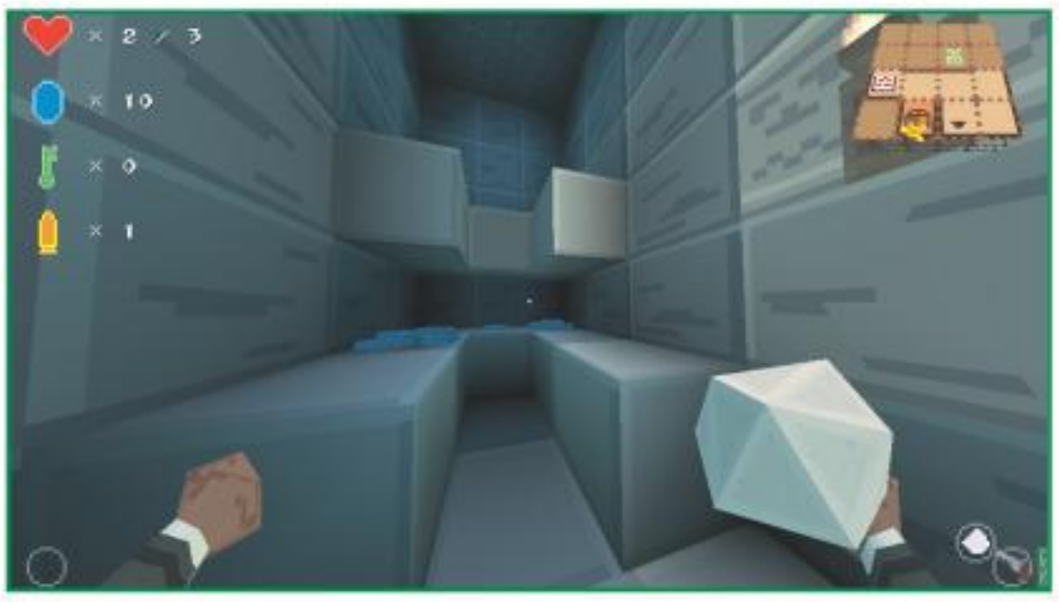
Но лучше все же заставить себя оглядеться по сторонам: помимо более-менее стандартного оружия (бутылки, камни, ножи, топоры, револьвер), можно обнаружить особые предметы, которые в состоянии здорово облегчить вам жизнь. Грамотное использование того же динамита с киркой позволит за пару мгновений проделать короткий путь к выходу и обойти таким образом десятки кровожадных монстров. Ну а забраться на недосягаемую высоту поможет пистолет с гарпуном.

■ ■ ■

Перед нами очередной пример сделанной за копейки инди-игры, которая умудряется увлечь так, как иной раз не могут топовые представители жанра. Портит Eldritch лишь ее независимый характер — игра очень плохо выглядит, ей не хватает хорошей музыки и контента. Тем не менее эксперимент все-таки удался, и если вам нравятся roguelike-игры, то обязательно попробуйте. ■

Некоторые враги выглядят вполне себе мило. Не обманитесь! На их боевых способностях внешний вид никак не сказывается.

Eldritch явно понравится любителям Minecraft: кубы, кубы, всюду кубы!



Уровни получаются самые разные, одни — невероятно сложные, другие, наоборот, слишком легкие.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Графика и отдельные приемы из Minecraft, распрыжка из Quake, подземелья из Diablo и монстры Говарда Лавкрафта — кто бы мог подумать, что из такого сочетания может получиться увлекательная игра.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 4
ЗВУК И МУЗЫКА: 6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

Анастасия Шакирова

LONG LIVE THE QUEEN

Дневники принцессы, хардкор-версия

Жанр
Визуальная новелла, ролевая игра
Разработчик/издатель
Hanako Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
hanakogames.com/llq.shtml

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО
2 ГГц, 2 ГБ, GeForce 8800 GT или Radeon 4770

Несмотря на броское название, **Long Live the Queen** рассказывает вовсе не о королеве Великобритании (которой, пользуясь поводом, пожелаем доброго здоровья). Это игра о четырнадцатилетней Элоди, принцессе королевства Нова со смешными кудряшками. После трагической и внезапной смерти жены отец Элоди, король-регент, забирает девочку из лицея, дабы принцесса могла научиться всему, что необходимо будущей правительнице. В пятнадцать лет Элоди взойдет на престол. У нее всего год, чтобы стать достойной трона. Постичь искусство охоты или бальных танцев, научиться умело владеть мечом или лютней, возможно — найти себе жениха...

В этот момент прожженный игрок, не понаслышке знающий про **Princess Maker**, снисходительно ухмыляется. Милая мультяшная графика, игрушечное королевство — ерунда, ведь правда? Справимся. Запускаем игру, начинаем. Первая неделя, третья, десятая. Смерть. Так, еще раз. Десятая, двенадцатая... Смерть. Смерть, смерть, смерть. Ждали милого симулятора принцессы? Не тут-то было — на вас скалит волчьи зубы едва ли не «Игра престолов» в розовой обертке. Во время первых попыток вашей целью будет просто *дожить* до дня коронации: убийцы, разбойники, компрометирующие записки, отравленные конфеты, шепот за спиной, покушения, интриги, интриги, еще раз интриги, случайная стрела, влетевшая в окно кареты, — опасность поджидает будущую правительницу на каждом шагу.

Чтобы уцелеть и все-таки стать королевой, стоит грамотно прокачивать навыки Элоди. Всего их четырнадцать (магия, фехтование, экономика, танцы и т.д.), и в рамках каждого можно выбрать перки. Скажем, «обращение с животными» включает в себя охоту с соколами, верховую езду и знание собачьих пород.

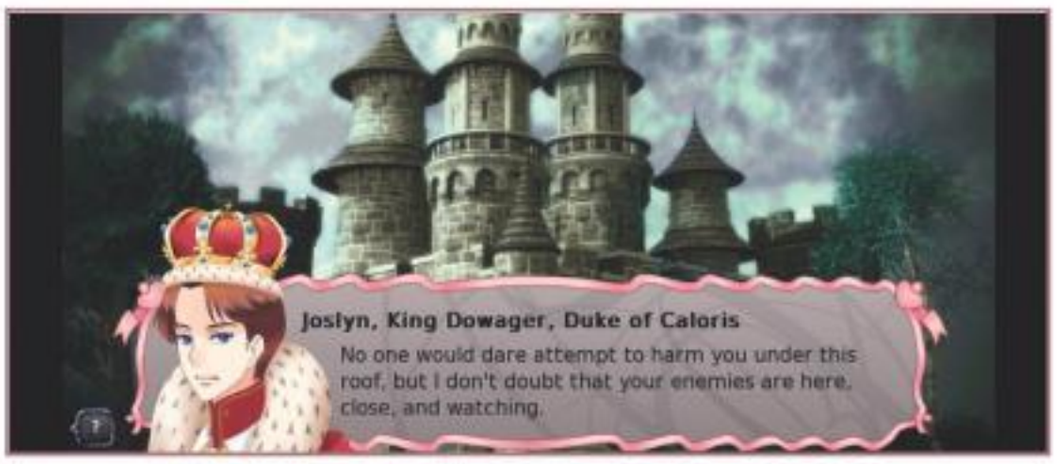
Принцесса в состоянии выучить только два перка за неделю, поэтому в выходные можно заняться чем-нибудь еще — например, сбежать из замка и понаблюдать за простым народом или поиграть в саду. Подобные активности не повышают навыки, но влияют на настроение героини. Элоди еще ребенок, и поэтому ее душевное состояние легко меняется, а от него зависит успешность учебы. Например, с настроением Cheerful ей легче даются танцевальные фигуры, а с настроением Willful (стальная воля!) разучивать реверансы совершенно неохота, зато можно успешно постигать военную тактику.

Со всем этим дворянским багажом мы панически лавируем между обрушивающихся тайфунов и цунами высокой политики, стараясь не утонуть. Забот у принцессы предостаточно: балы (танец с неженатым кавалером запросто пошатнет репутацию!), налоги, крестьянские бунты и так далее вплоть до полноценной войны. Никто не мешает устраивать в свободное время и личную жизнь, только помните — свадьба здесь тоже является весьма важным дипломатическим актом. Так что тщательнее выбирайте кандидатов.

■ ■ ■

Long Live the Queen радует неожиданно серьезным подходом к ситуации «Ура, я принцесса!», а также мощной нелинейностью прохождения. Вы можете быть хорошей и плохой, дипломатичной или грубой, можете отправиться с мечом наперевес выручать подругу в леса и скормить монстру двоюродную сестру, можете устроить скандал на торжественном приеме и организовать сеть собственных шпионов — вы можете все. Только ни на минуту не забывайте, что ваше окружение тоже способно на что угодно. Кто сказал, что быть принцессой легко? ■

Даже при плюс-минус удачном прохождении вы не увидите и пятой доли игры, не разгадаете всех закулисных тайн королевства и соседних стран, не поймете взаимоотношений многочисленных графов и маркизов.



Папа-регент убеждает нас, что в замке Элоди ничего не грозит. Наивный. Наверное, из-за своей наивности и жив.

Умения. Вон их сколько! А вы думали, принцессе хватит грамоты и арифметики?

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

За милой конфетно-розовой историей скрывается сильный симулятор фэнтезийной политики, справиться с которым не так-то просто.

ГЕЙМПЛЕЙ: 8
ГРАФИКА: 6
ЗВУК И МУЗЫКА: 7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 8

РЕЙТИНГ

7.5

ХОРОШО

Кирилл Волошин

CONSORTIUM

Чтобы помнили

Жанр
Квест, шутер, RPG
Издатель/разработчик
Interdimensional Games
Мультиплеер
Нет
Платформа
PC
Сайт игры
corporate.interdimensionalgames.com/consortium

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core 2,5 ГГц, 4 ГБ, NVIDIA 260 GTX или ATI Radeon 4890 HD
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Intel i3 2100T или AMD Phenom II x4, 4 ГБ, NVIDIA 460 GTX или AMD 5830 HD

Consortium — из тех проектов, которые могли появиться на свет только благодаря Kickstarter. Потому что ни один издатель в здравом уме не подписал бы игру, которая в 2014 году выглядит как первый **Deus Ex**, периодически прикидывается кривым старомодным шутером из тех же лет, но на самом деле является толстенной интерактивной книгой в мире, где киберпанк мешают с моральным выбором, постмодернизмом и отсылками к **Nancy Drew**.

На собранные народом семьдесят тысяч долларов авторы решили создать ролевую игру своей мечты, склеенную по кусочкам из того же Deus Ex, **Mass Effect** и **Alpha Protocol**. Результат получился… скажем так, противоречивым. Чтобы придумать оригинальный мир и интересный сюжет, большие деньги не нужны. И тут игра по-хорошему удивляет. Сценаристам в равной мере удаются и стеб, и качественные диалоги, и действительно увлекательная фантастика.

Действие Consortium разворачивается в 2042 году, где одноименная международная корпорация борется с болгарскими террористами и называет своих сотрудников по именам шахматных фигур — от рядовых Пешек до Офицеров и Короля с Королевой. Мы играем за Слона под номером шесть (Bishop 6), универсального киберсолдата, который служит на борту огромного флагманского самолета корпорации и всем рассказывает, что на самом деле он обычный человек из параллельной реальности, где сидит за компьютером и играет в… Consortium. Те в ответ хихикают, вспоминают про Nancy Drew и роман Оруэлла «1984».

Несмотря на весь этот постмодернизм, игра рассказывает серьезную историю про странные убийства на борту, которые нам и предстоит расследовать. В процессе приходится часами общаться с членами экипажа, у каждого из которых, прямо как у обитателей «Нормандии», свои функции, своя личная история и свои скелеты в шкафах.

В длиннющих диалогах можно вести себя по-разному: молчать, хамить, подлизываться, острить, пытаться стравливать персонажей друг с другом. Причем на каждую реплику, совсем как в Alpha Protocol и **The Walking Dead**, дается ограниченное время. В зависимости от вашего поведения меняется и отношение экипажа к герою.

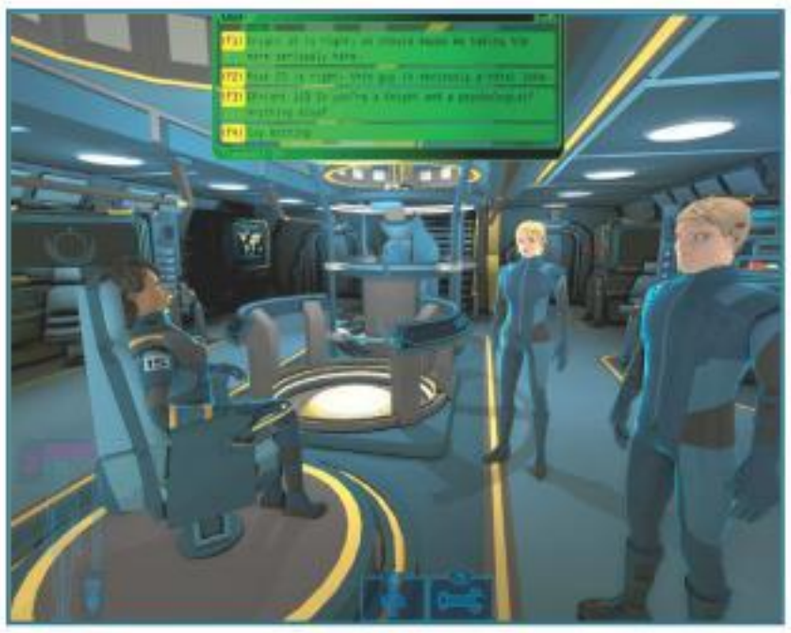
Что касается боевой части, то здесь все несколько хуже. В ключевые моменты приходится выбирать — брать в руки оружие или пытаться решить дело миром, убивать врагов или просто обездвиживать их. Можно, например, попытаться перебить всех болгарских террористов во главе с их харизматичным лидером или заманить последнего разговорами в закрытое помещение и там пленить с помощью усыпляющего газа.

И вот тут мы настоятельно рекомендуем выступать в роли пацифистов. Потому что на нормальный экшен денег у авторов как раз не хватило. Редкие (слава богу!) «стрелковые» эпизоды, по идее, должны порадовать всех поклонников олдскульных шутеров и Deus Ex в частности: есть разнообразные футуристические стволы, можно цеплять на себя всякие девайсы, увеличивающие защиту или емкость энергощита. Но реализовано все криво. Мы примитивно палим по туповатым ботам, застреваем в четырех стенах и постоянно лазим в громоздкий инвентарь, чтобы выбросить лишнее и высвободить энергию для активации системы автоматического лечения.

Убивают при этом быстро, а предыдущее сохранение игра может грузить по пять минут реального времени (!). Все это дополняется постоянными вылетами, багами и общей отвратительной оптимизацией движка.

■ ■ ■

Как и многие инди-игры, Consortium соткана из противоречий и крайне полярных эмоций. С одной стороны, это маленький шедевр, увлекательная и очень амбициозная (авторы планируют трилогию) интерактивная драма — с огромным количеством текста, качественными и прекрасно озвученными диалогами, шикарной музыкой, интересным сюжетом и решениями, которые влияют не только на какие-то локальные ситуации, но и должны отразиться на прохождении следующих эпизодов. С другой стороны, временами в нее просто физически больно играть. Остается надеяться, что разработчики сделают правильные выводы, найдут денег, и в обзорах продолжений нам уже не придется использовать слово «противоречивый». ■



Большая часть денег, судя по всему, ушла на озвучку и запись симфонического саундтрека.

В сражениях реализована сложная система повреждений: герой постепенно теряет очки здоровья от кровопотери.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Увлекательная интерактивная книга и убогий старорежимный шутер в одном лице — такого мы, честно говоря, еще не видели.

ГЕЙМПЛЕЙ: 7
ГРАФИКА: 5
ЗВУК И МУЗЫКА: 8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: 5

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ

Олег Уткин

BLACKGUARDS

Через силу или для сильных духом

Жанр
Тактика, ролевая игра
Издатель/разработчик
Daedalic Entertainment
Платформа
PC
Сайт игры
blackguards-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО
Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, GeForce 8600 GT или Radeon HD 2600 XT
ЖЕЛАТЕЛЬНО
Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, GeForce GTX 275 или Radeon HD 4770

«Не забывайте сохраняться» — так встречает игроков **Blackguards** при самом первом запуске. Что правда, то правда — сохраняться здесь стоит постоянно, иначе могут возникнуть большие проблемы. Тяжелый бой, на который ушла куча нервных клеток и времени, придется переигрывать заново из-за непредвиденного поражения в следующем.

Blackguards — первая ролевая игра **Daedalic Entertainment**, занимавшейся до этого в основном квестами (**Deponia**, **The Night of the Rabbit**). Основой для нее послужила популярная в Германии настольная игра **The Dark Eye** — механика боев, система прокачки персонажа, да и сам игровой мир перекочевали именно оттуда. Впрочем, для большинства это, скорее всего, мало о чем говорит, так как в России она не очень известна.

История в **Blackguards** достаточно простая и не несет особой нагрузки. Главного героя посадили в тюрьму по ложному обвинению в убийстве одной дворянской особы, но ему удалось сбежать, прихватив по пути вечно лезущего в драку гнома и подозрительного мага. Втроем они начнут путешествие по восстановлению справедливости и поиску истинных преступников.

Возможность выбора в сюжете хоть и присутствует, но мало что меняет в общем раскладе вещей. Большую часть времени мы проведем в похождениях по довольно безжизненному миру, выполняя основной квест и, по возможности, побочные задания, которых в игре совсем немного.

В любом случае главное в Blackguards — это бои. Карты для сражений здесь очень интерактивные. Практически с любым объектом (бочкой, ящиком, каким-то механизмом) можно взаимодействовать — поджечь масло, на которое случайно встал противник, взорвать газовые испарения на болотах, обрушить строительные леса. Часто подобные трюки становятся ключевым элементом победы, особенно если это второй или третий по счету бой без передышки и здоровья у отряда практически нет, а мана у магов давно кончилась.

Удачу тем не менее никто не отменял. Во время удара или применения заклинания, даже несмотря на шанс попадания в 95%, персонаж может совершенно невероятным образом промахнуться в упор, так как условные «кубики» не выпали нужным образом. Поэтому к каждому сражению лучше готовиться тщательнейшим образом, заранее запасаясь всем необходимым у торговцев, — никогда не знаешь, какие трудности будут ждать впереди.

Помимо снаряжения и зелий, очень важно грамотно распределять очки умений, получаемые после побед. Первое время система прокачки героев сбивает с толку, и даже обучение не помогает понять, что же действительно необходимо каждому из героев. Учиться придется методом проб и ошибок. Мы, например, плохо прокачали координацию движений у одного из персонажей, из-за чего он поскальзывался на каждой луже, теряя несколько драгоценных ходов. В таких ситуациях выхода обычно три: загрузить старое сохранение и вложить очки опыта по-другому, запустить новую игру или, стиснув зубы, терпеть. А ведь головной боли можно было избежать, добавь разработчики перераспределение характеристик.

■ ■ ■

Сделав упор на бои, Daedalic упустили множество деталей. Камера во время сражений не вращается, из-за чего, когда персонажи встают рядом друг с другом, есть шанс нажать не туда и за пару секунд проиграть долгий бой. Во время перемещения по карте героев приходится постоянно контролировать, выбирая маршрут вручную, иначе они запросто могут напороться на ловушки и потерять половину здоровья еще до начала битвы. Очки умений, опять же, никак не перераспределить. Таких мелких проблем, которые на самом деле отнюдь не мелкие, в игре много, и в совокупности они приносят не самые приятные минуты борьбы не только с врагами, но и с игрой.

Впрочем, большинству фанатов жанра, которые выросли на **Commandos**, **Desperados** и **XCOM**, игра, скорее всего, придется по душе. **Blackguards** проповедует принципы старой школы, когда победа не приходит за несколько кликов и для успеха нужно действительно попотеть, зачастую перезапуская один и тот же бой много раз подряд. Если вы соскучились по хардкорным играм, ждете **Dark Souls 2** и давно искали настоящего вызова, то это ваш шанс испытать себя. Остальным лучше воздержаться. ■

Босс с легкостью расправился с одним из наших товарищей.

Некоторые из эффектов выполнены на самом высшем уровне. Анимация огня впечатляет.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✘ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Несмотря на простенький сюжет и небрежное отношение к деталям, игра радует увлекательными пошаговыми боями, пускай и с элементом случайности.

ГЕЙМПЛЕЙ:.....7
ГРАФИКА:.....7
ЗВУК И МУЗЫКА:.....6
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:.....7

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

NIDHOGG

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
Messhof

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7.0

Первая ассоциация, которая возникает после запуска Nidhogg (в девичестве Raging Hadron), — знаменитые игры Джордана Мехнера Karateka и Prince of Persia. Дело даже не в похожем визуальном стиле, а в механике. Формула предельно проста: на экране есть вы и ваш противник, оба с колющим оружием в руках. Начинается схватка, победитель которой продолжает двигаться по уровню, а проигравший растекается кровавой лужицей по полу, чтобы затем возродиться на пути более удачливого бойца. Как только ваш персонаж добирается до конца локации, его под аплодисменты толпы съедает гигантский червяк (тот самый Nidhogg), а игра переносит нас на следующий уровень, где все повторяется. На первый взгляд, задумка весьма тривиальная, но не тут-то было.

Всю глубину и сложность Nidhogg замечаешь сразу же после начала боя. Игра быстро учит, что простым закликиванием противников здесь не выиграть. Внезапно обнаруживается, что персонаж может менять стойки, бить из подката и даже кидать свое оружие во врага (крайняя мера, но порой сильно выручает), а особо мирные товарищи могут попытать счастья обойти противника, прорываясь к выходу. Все это сопровождается довольно неплохим саундтреком от американского электронщика Daedelus.

Как только все уровни зачищены (а происходит это просто неприлично быстро, буквально через час игры), стоит попробовать свои силы в мультиплеере. Вот где по-настоящему пригодятся все приобретенные навыки. Живой противник, в отличие от ботов, всегда находит чем удивить и может составить серьезную конкуренцию даже опытному игроку. Правда, надолго игры все равно не хватает, через пару-тройку часов она успевает окончательно надоесть. — *Алексей Сигабатулин*

GUISE OF THE WOLF

Платформа
PC

Издатель/разработчик:
FUN Creators

Guise of the Wolf — это помесь квеста от первого лица, экшена и хоррора. Начинается история довольно банально: граф Артемис приглашает в свой замок молодого алхимика Доминика, чтобы тот придумал какой-нибудь эликсир для контроля оборотня, наводящего страх на всю округу. Но не сложилось. По пути в имение разъяренный зверь нападает на карету главного героя, убивает кучера и ранит Доминика, что приводит к ожидаемым последствиям — ученый сам становится оборотнем.

Вместе с героем нам предстоит исследовать замок графа, подбирать разные предметы, решать нехитрые головоломки, пару раз спасаться от монстра бегством и постоянно взламывать сундуки в скучной мини-игре.

Увы, именно как квест Guise of the Wolf совсем не блещет — сюжет банален, персонажи плоские, головоломки неочевидные, — можно очень долго не понимать, что от тебя требуется сделать, а после окажется, что разработчики просто забыли тебе сообщить, что герой может еще и приседать.

Играть становится чуть интереснее, когда у Доминика появляется способность оборачиваться зверем: на комбинировании обличий построен ряд загадок (привет, **MacGuffin's Curse**!), волком можно проникать в ранее недоступные локации и драться со стражей. Впрочем, сказать, что идея с перевоплощением вытягивает проект, нельзя. Экшен здесь исключительно рудиментарен — никаких комбо и внятной физики тел, только безмозглые противники, которые стоят на месте и покорно ждут, когда вы их убьете. Прибавьте к этому кошмарную графику, отвратный интерфейс, технический брак и упомянутые выше проблемы с головоломками — и вам станет очевидно, что от покупки лучше воздержаться.

Разработчики говорят, что вовсю работают над патчем, который устранит часть ошибок, но, боимся, увлекательнее игра от этого не станет: несмотря на все особенности, в основе Guise of the Wolf лежит примитивный квест, сделанный не самыми талантливыми людьми. — *Сергей Макеев*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 3.0

MAX: THE CURSE OF BROTHERHOOD

Платформа
Xbox 360, Xbox One

Издатель:
Microsoft
Разработчик:
Press Play

Свежей игрой о приключениях смелого юноши Макса, привыкшего бороться со сложностями при помощи волшебного фломастера, студия **Press Play** попыталась переосмыслить свой не слишком успешный платформер **Max and the Magic Marker** трехлетней давности. Авторы серьезно поработали над картинкой и придумали новую завязку (теперь Макс попадает в волшебный мир вслед за младшим братом), а вот ключевая идея — возможность «нарисовать» решение почти любой задачки — осталась практически неизменной.

Работает игра по схеме классического двухмерного платформера: игрок убегает от монстров, собирает кристаллы, старается не сорваться вниз на опасных уступах и периодически решает физические головоломки. Иногда нам необходимо что-то нарисовать в воздухе гигантским маркером, чтобы не умереть (скажем, начертить лиану, находясь в свободном падении) или пройти дальше по уровню (произвести магией несколько предметов и собрать из них подобие лестницы).

Поначалу правила не на шутку увлекают, но со временем задачи начинают повторяться, да и не слишком точное управление с каждым часом раздражает все сильнее. Сюжет никак особо не развивается, и забросить игру в итоге мешают только невероятные декорации: мрачные пещеры, огненные локации, водопады — все выглядит крайне живописно, окружение уровней всегда достойно анимировано.

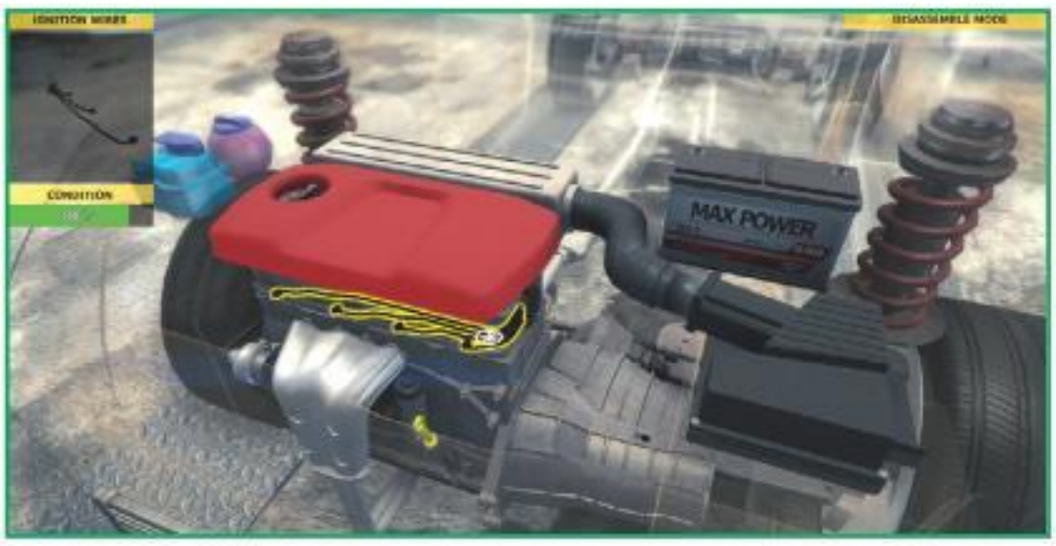
Тем не менее, чтобы подарить игроку по-настоящему яркие эмоции, симпатичных задников совсем недостаточно. Max: The Curse of Brotherhood, безусловно, хорошо бы смотрелась на смартфонах и планшетах (тем более что оригинальный платформер, помимо прочего, выходил на Windows Phone), а вот для домашних систем игра, при всей своей зрелищности, чересчур проста и неизобретательна. Попробовать стоит лишь в том случае, если вы действительно соскучились по жанру. — *Дмитрий Ежов*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.0

CAR MECHANIC SIMULATOR 2014

Платформа
PC

Разработчики:
PlayWay S.A., Red Dot Games
Издатель:
PlayWay S.A.



В последнее время стало на удивление модно выпускать симуляторы всего на свете, начиная с таможенника и заканчивая мамой семейства барсуков. Вот и **Car Mechanic Simulator** тоже выступает на этом поприще — в ней, как можно догадаться из названия, нам предлагают взять на себя роль автомеханика.

Заказы будут поступать самые разные, от легких, вроде замены определенной детали, до просьбы самостоятельно выявить источник какой-либо проблемы. И сначала все это приводит в настоящий восторг: мы с видом от первого лица бродим по гаражу, сами роемся под капотом какой-нибудь иномарки, вручную откручиваем каждый винтик, чтобы добраться до нужной детали, а результат почти всегда можно проверить во время тест-драйва.

Начинает казаться, что вот она, мечта: тут нас и в технике научат разбираться, и к каждому автомобилю придется искать свой подход. Но на деле выясняется, что все это, мягко говоря, фантазии. Каждая новая машина практически не отличается от предыдущей, никаких премудростей, кроме постоянного откручивания и закручивания гаек, здесь нет. Даже двигатель и тот у каждой машины «цельный», разобрать его никак нельзя. Весь процесс превращается в настоящую рутину: купил нужные детали, развинтил машину, поменял запчасти, собрал обратно. А теперь, будь добр, повтори.

В итоге похвалить Car Mechanic выходит разве что за неожиданно приятную картинку. Для симулятора здесь все слишком поверхностно и несерьезно, для аркады — слишком медленно и скучно. Но определенную пользу извлечь из покупки все же можно: приблизительное понимание того, что и где в машине находится, игра все-таки дает. Так что, если это ваше первое знакомство с «внутренностями» авто, оно может оказаться даже немного полезным. — *Алексей Пилипчук*

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 5.0

Подготовил Дмитрий Ежов

ВОСЕМЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

DUNGEON KEEPER

Платформа: *iOS* **Цена:** *бесплатно* **Рейтинг**: *1/5*

Классические игры сегодня нередко портируют на мобильные устройства в более-менее оригинальном виде (примеры навскидку — две части **Grand Theft Auto** и недавний **Baldur's Gate**), серьезно перерабатывая под нужды платформы только управление. Такая демонстрация мощи современных мобильных гаджетов часто приводит к тому, что играть бывает не слишком комфортно и публике остается лишь любоваться блестящей картинкой, которая на небольшом экране не так уж и сильно радует. **Electronic Arts** в случае с легендарным **Dungeon Keeper** поступили совсем иначе. От оригинала здесь — общая идея борьбы с силами добра в подземельях, а вот выглядит порт практически по-новому, да и геймплей в его некоторых аспектах существенно переделали.

Впрочем, если говорить совсем честно, ремейк с игрой шестнадцатилетней давности не имеет почти ничего общего. Стилистика лишь отдаленно напоминает тот самый Dungeon Keeper (тролли и гоблины сегодня вообще много где есть, да и подземелья с горами золота тоже в играх не новость), а геймплей тут — стратегия с элементами экономики и некоторыми неприятными тонкостями. Практически все ваши действия (например, призыв новых бойцов или возведение объектов для укрепления базы) требуют длительного ожидания; порой терпеть приходится часами и даже целыми сутками. Но это полбеды. Игрок здесь постоянно вынужден с кем-то воевать в онлайне, причем разграбить пару врагов и отложить процесс до удобного случая не выйдет: пока вы будете не в Сети, кто-то нападет на вас. Заходить в новый Dungeon Keeper вообще желательно раз пять в сутки — проверять, добывать, исследовать, укреплять, нанимать… Не игра, а сплошное мучение.

В ежовых рукавицах вас, конечно, держат с определенной целью: в мобильных играх Electronic Arts почти всегда можно потратить реальные деньги и существенно облегчить себе жизнь. Но сдаваться и платить мы никому не советуем, лучше перепройдите оригинальный Dungeon Keeper.

IN FEAR I TRUST

Платформа: *iOS* **Цена:** *99 руб.* **Рейтинг**: 5/5

До **In Fear I Trust** украинская студия **Black Wing Foundation** была известна публике лишь по безумной во всех смыслах стратегии «**Сталин против марсиан**», и от iOS-хоррора, в завязке которого с самого начала были заявлены свирепые советские ученые и 1984 год, впору было ожидать не меньшего сюрреализма. Получился, впрочем, практически мобильный вариант **Amnesia: The Dark Descent** — задумчивый мистический квест о попытках героя узнать что-то *важное*.

Все составляющие жанра на месте. Мы роемся в старых дневниках и записках, решаем головоломки, периодически сталкиваемся с призраками и видим странные флешбэки: над протагонистом когда-то ставили опыты те самые ученые, так что в смысле воспоминаний тут все в полном порядке, картинками из прошлого игра пугает даже сильнее, чем игровыми ситуациями.

Ключевая особенность геймплея — способность героя видеть чужие воспоминания, связанные с конкретным местом. На использовании особого зрения построена львиная доля задачек. Нельзя сказать, что все они одинаково интересны: после середины игры фантазия авторов начинает постепенно угасать, что несколько сказывается на головоломках. Зато атмосферу получилось выдержать на все сто процентов — благодаря отличной графике и неожиданно внятной режиссуре порой в здешних коридорах бывает действительно жутковато.

Если рассматривать игру как простой квест, ничего примечательного в плане механики тут нет (почти все в том или ином виде уже встречалось в десятках игр), да и особой изобретательности по сравнению с авторами той же «Амнезии» украинцы не демонстрируют. Но вот хоррор у них действительно получился на ура. Учитывая не очень большое количество сколько-нибудь пугающих проектов на платформе, обратить внимание на In Fear I Trust любителям мистики определенно стоит.

DETECTIVE GRIMOIRE

Платформы: *PC, iOS, Android* **Цена:** *129 руб.* **Рейтинг**: 5/5

Даже не будучи особым поклонником квестов, **Detective Grimoire** легко пройти в один, максимум два захода. Дело вовсе не в простоте — большинство головоломок здесь как раз сохраняют идеальный баланс между логичностью, сложностью и увлекательностью, — просто удивительно видеть на мобильной платформе детектив такого высокого качества. Оторваться сложно до самого финала.

Согласно сюжету, мы выступаем в роли харизматичного следователя, который прибывает в болотистую местность, чтобы раскрыть жуткое убийство хозяина туристического аттракциона. Из рамок детективного жанра приключение особо не выбивается: нам необходимо исследовать локации, допрашивать живущих неподалеку людей и строить логические цепочки до тех пор, пока расследование не выйдет на новый уровень (игра периодически сама об этом сообщает, а также часто дает подсказки по прохождению, которые важно не прозевать).

Даже если классическая point & click механика вас давным-давно утомила, здесь жаловаться на монотонность действия вы точно не станете. Во-первых, Detective Grimoire почти гениально выглядит: картинка невероятно красочная и стильная, а анимация, сколько бы вы ни играли, восхищает раз за разом. Во-вторых, сюжет здесь такой, что желание автоматически тапать при появлении очередной реплики на экране исчезает даже у самого нелюбопытного человека. Ну и, наконец, на одном только изучении локаций геймплей отнюдь не завязан: кроме остроумных диалогов, здесь есть, к примеру, задачки с небанальным использованием тачскрина.

Столь качественных квестов на мобильных платформах выходит не так много, а потому игнорировать Detective Grimoire абсолютно непростительно.

CASTLE DOOMBAD

Платформа: *iOS* **Цена:** 99 *руб.* **Рейтинг**: 4/5

Большинству людей компания **Adult Swim** известна по одноименному кабельному телеканалу, на котором показывают «взрослые» шоу вроде «Робоцыпа», а любители мобильных игр, вероятно, еще знают их free-to-play проекты **Giant Boulder of Death** и **Robot Unicorn Attack 2**. В случае с tower defense **Castle Doombad** издательство отступило от привычной модели распространения, хотя на вид игры это особо не повлияло, — как и в прошлых работах авторов, здесь яркая стилистика и полно черного юмора.

Играем мы в роли неприятного доктора, который всеми силами пытается помешать воинам спасти принцессу из заточения наверху башни. Осуществить коварные планы злодею помогает разнообразный арсенал ловушек: шипы, скрытые люки, капканы, автоматически падающие люстры, подобие турелей со стрелами в качестве снарядов и так далее. Еще можно расставить по этажам башни свирепых собак или, скажем, троллей, а для экстренных случаев всегда есть ручные виды ловушек вроде возможности сбросить на рыцаря камень.

С каждым уровнем враги используют все более хитроумные способы прокрасться на верхний уровень (например, не брезгуют лестницами), так что использовать приходится буквально все подряд — бесполезного оружия тут нет. Микроплатежи помогают в короткие сроки серьезно проапгрейдить ловушки, но и без вложений играть не особенно трудно — баланс здесь выдержан без малого идеально.

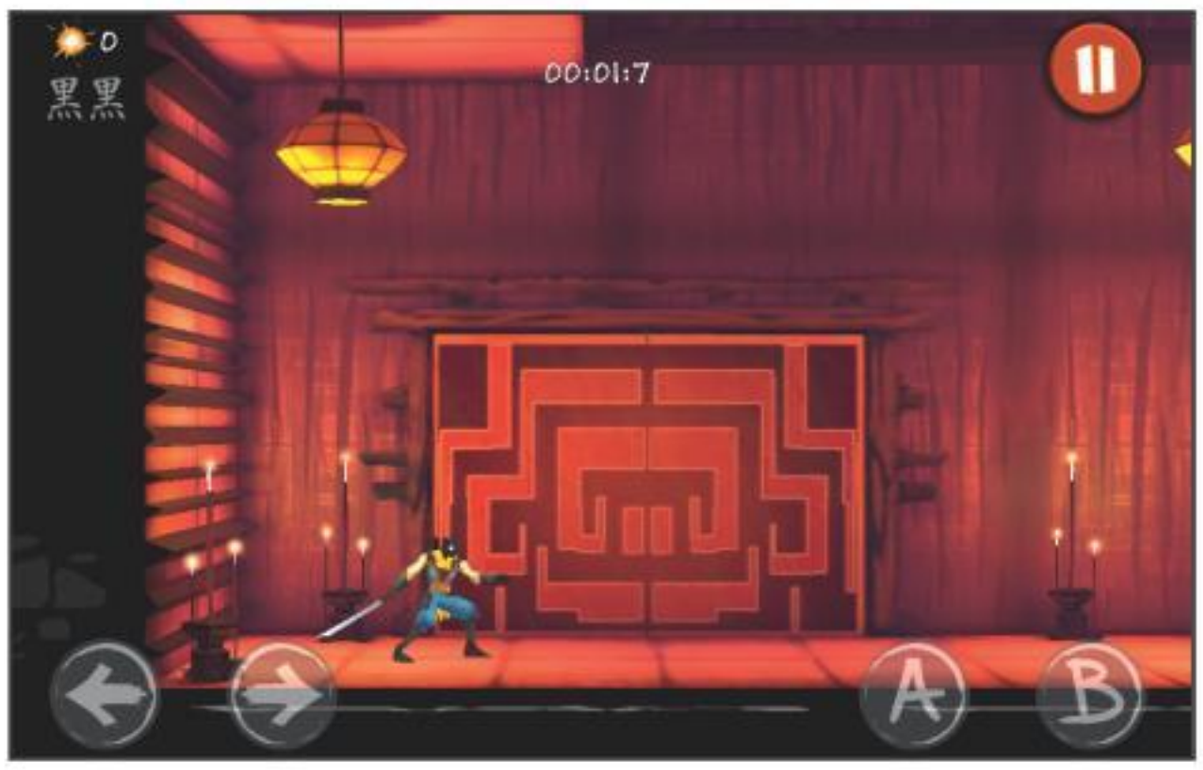
Давние фанаты tower defense вряд ли назовут Castle Doombad действительно оригинальным представителем жанра, но это тот случай, когда и без каких-то потрясающих новых идей проходить игру чертовски приятно. Великолепная картинка, юмор, разнообразие и выверенный геймплей — придраться решительно не к чему.

SHADOW BLADE

Платформа: *iOS* **Цена:** *66 руб.* **Рейтинг**: 4/5

Перед нами классический платформер про ниндзя — стильный, зрелищный, кровавый и весьма легкий в базовом освоении. Запоминать приемы и движения от вас никто не требует, достаточно бежать вперед (в отсутствие врагов действие производится простым тапом), чередуя несколько банальных приемов типа атаки и воздушного удара. Одними лишь росчерками пальцев, без участия всяких виртуальных стиков, мы очень красиво обходим препятствия, взбегаем по стенам и казним противников, не особо понимая, как это у нас так зрелищно выходит.

Впрочем, несмотря на то, что к управлению привыкаешь в среднем за две минуты, периодически возникают проблемы. Падение почти всегда означает приземление на шипы или электроток, а на смену относительно безобидным врагам, которых можно спокойно притянуть гарпуном и нашинковать катаной, в какой-то момент приходят их вооруженные винтовками коллеги. Но сложности только раззадоривают, никакого раздражения нет и в помине. Для самых отчаянных воинов тени в **Shadow Blade** даже приготовлен хардкорный режим, в котором что ни уровень, то масштабная ловушка с батутами и вращающимися лезвиями (не **Super Meat Boy**, но близко), а чекпойнты нарочно забыли расставить. Пожалуй, в этом и кроется главное достоинство игры: даже после двадцати подряд смертей оторваться очень сложно.



У **Crescent Moon Games** (возможно, вы помните их мобильный платформер **Paper Monsters**) вышло отличное ниндзя-приключение. С приятной эстетикой, комфортным управлением и увлекательным геймплеем. Учитывая относительно небольшую цену, пропускать не советуем.

BARDBARIAN

Платформа: *iOS* **Цена:** *33 руб.* **Рейтинг**: 4/5

Если по части геймплея **Bardbarian** легко сравнить с некоторыми современными tower defense (например, компьютерной **Sanctum**), то в плане эстетики перед нами практически мобильный аналог **Brutal Legend** Тима Шейфера. В этой игре маскулинный мужчина с патлами и волшебным топором-гитарой отбивает волны нечисти, отыгрывая бодрые рифы и руководя небольшой компанией боевых партнеров с различными способностями. От игрока, по сути, требуется лишь ловко кружить по карте, уворачиваясь от энергетических выстрелов неприятелей, активировать приемы (оглушающее соло, к примеру) и своевременно покупать себе бойцов взамен падших.

Ключевая особенность механики в том, что никаких пауз между волнами тут особо нет. Монстры шествуют бесконечными отрядами, и с первого раза выдержать хотя бы несколько этапов почти невозможно. Поначалу вы просто копите деньги (после поражения капитал никуда не исчезает), чтобы затем хорошенько потратиться в лавке торговца, готовясь к следующей попытке. За определенную сумму можно, допустим, нанять местного пьяницу, который будет мешать врагам, шатаясь с кружкой по полю боя, или купить бонус к скорости перемещения по карте. С каждым разом результат становится все лучше, и это здорово мотивирует не оставлять борьбу.

Нельзя сказать, что в Bardbarian разработчики демонстрируют какую-то особую выдумку. Это качественный продукт для конкретной аудитории, но главная причина увлекательности игры кроется скорее в том, что сделать скучную tower defense в рок-стилистике в принципе не так-то просто (особенно учитывая, что механика идеально подходит для мобильной платформы). А вот тем, кто не слишком любит жанр, однозначно рекомендовать к покупке Bardbarian мы не станем. Вполне вероятно, что таких людей утомит довольно высокая сложность и некоторое однообразие процесса.

SLAYIN

Платформа: *iOS* **Цена:** *33 руб.* **Рейтинг**: 3/5

Первые минуты в **Slayin** испытываешь откровенное недоумение. В роли человечка с нелепым мечом мы вынуждены очищать тесную локацию от неких созданий, резво выползающих из-под земли. Зеленые монстры умирают лишь от одного прикосновения оружием, зато стоит им напасть на вас сзади, сверху или снизу — как протагонист теряет часть полоски здоровья. Поскольку существ этих едва ли не больше, чем свободного места вокруг (плюс в дело регулярно вмешиваются странные птицы и другие фантасмагорические создания), не пораниться уже через несколько минут здесь, кажется, абсолютно невозможно. Приходится истерично прыгать, бегать туда-сюда и всегда с нетерпением ждать появления рядом торговца, чтобы купить мяса и восполнить силы. Победив последнего недруга, радоваться рано — в конце каждого раунда героя ждет битва с боссом.

В целом перед нами классический таймкиллер с тонкостями. Правила и ключевые приемы осваиваешь уже спустя первые два-три поражения, а дальше обязательно появляется желание отточить мастерство в игре до идеала — дополнительных мотиваций вроде как и не требуется. Истребляем врагов, копим деньги, покупаем в таверне новых дорогущих персонажей, оружие и полезные предметы — и опять в бой, ставить очередные рекорды в таблице игроков. Дополнительно можно развлечься, выполняя традиционные для игр такого типа мини-задания формата «убей трех противников в прыжке», которые нам предлагают перед раундами. Хорошее, в общем, занятие для длинных очередей, поездок и скучных лекций.

JET CAR STUNTS 2

Платформа: *iOS* **Цена:** *бесплатно* **Рейтинг**: 4/5

Узнав о ключевых особенностях **Jet Car Stunts 2**, никак нельзя не вспомнить чудесную гоночную серию **Trackmania**, авторы которой испытывают страсть к изобретательным трассам. Бешеные скорости, умопомрачительные повороты, прыжки с трамплинов, борьба с таймером — все это характерно и для мобильной гонки. Все трассы собраны из блоков высоко в небе, а на каждый из семи доступных болидов для пущего экстрима нацеплена ракета.

Управление осуществляется в основном при помощи гироскопа, а виртуальных кнопок всего две — ускорение и активация нитрорежима. Благодаря этому технических трудностей с преодолением трасс в игре не возникает, хотя справляться с автомобилем и без этого бывает довольно сложно: стоит потерять концентрацию на миллисекунду, как машина срывается куда-то в тропосферу.

Изучить коварные участки всех треков в бесплатной версии не составит особого труда (их тут всего десять), а вот если игра вам понравится настолько, что вы решите заплатить пять долларов за полный комплект, где уровней больше сотни, то будьте готовы основательно потрепать себе нервы. Особенно если вдруг решите ставить мировые рекорды, соревнуясь с другими игроками («вживую» состязаться в онлайне нельзя, но таблица достижений здесь, конечно же, присутствует).

Если в плане геймплея игра вряд ли покажется кому-то слишком простой, то внешний вид Jet Car Stunts 2 вполне способен отпугнуть поклонников зрелищных мобильных гонок вроде последних частей серии **Asphalt**. Графика не сильно шагнула вперед по сравнению с оригиналом 2009 года: сплошь примитивные кубические формы, не особо впечатляющая физика, разве что картинка стала чуть четче и ярче. Но все это, конечно, вряд ли будет помехой для тех людей, что придут сюда за весельем, азартом и острыми ощущениями. Более экстремальную iOS-гонку найти трудно.

Онлайн ДАЙДЖЕСТ

Авторы:
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

ЗВЕЗДНЫЙ ПАНТЕОН

Анонс новой игры от создателя EverQuest

Пока игровое сообщество делится восторгами и первыми впечатлениями от альфа-теста в **EverQuest Next Landmark** (кратко: впечатляет, но к тому, что уже было известно, альфа ничего нового не добавила), мы решили обратить внимание на то, чем занимается один из создателей оригинального **EverQuest**, Брэд Макуэйд. Двадцать лет тому назад он вместе с товарищем писал ролевую игру для Amiga, благодаря чему их и заметил один из продюсеров онлайнового подразделения **Sony**. И вот теперь он вернулся к тому, с чего начинал, — основал маленькую инди-студию и запустил самостоятельный проект, без участия больших компаний.

Pantheon: Rise of the Fallen — это фэнтезийная MMO от небольшой группы опытнейших ветеранов индустрии, работавших над EverQuest, EverQuest 2, **Vanguard: Saga of Heroes**, **EverQuest Next**, **Free Realms**, **Star Wars Galaxies**, **Star Trek: Hidden Evil**, **Myst 3: Exile** и др. Суть игры простая и сложная одновременно. По описанию это самая обычная фэнтезийная MMO, но с упором на хардкор. Никаких тепличных условий, а потому для получения награды придется идти на риск. Также имеется четкое разделение ролей, что сильно усложнит жизнь одиночкам. Еще более жесткое разделение по фракциям, а потому никаких орков в эльфийском городе. Никаких бессмысленных квестов с наградой в три копейки: если уж дали квест, то он будет страшно опасным, ужасно эпичным и весьма прибыльным.

В Pantheon: Rise of the Fallen враги будут дропать все надетые вещи. Видите интересную броню — можете убить владельца и подобрать.

Упор на хардкор, интересная боевая система, продвинутая экономика — все это очень интересно, но, увы, получится игра или нет, еще большой вопрос. Разработчики запустили сбор средств на Kickstarter, но пока у них нет ни роликов геймплея, ни даже нормальных скриншотов — только те, что сняли в рабочем редакторе Unity-3D. Местная публика привыкла финансировать более созревшие проекты и деньги дает неохотно. За десять дней собрано лишь триста тысяч из восьмисот. Понятно, что разработчики имеют дополнительные источники финансирования, они и сами об этом говорили, но на такой ранней стадии разработки провал на Kickstarter может стать для проекта фатальным.

АНОНС

НОВОСТИ ОТ SONY

Единая подписка, закрытие игр и обещание сюрприза

Говорят, как Новый год встретишь, так его и проведешь, а **Sony Online Entertainment** встретила его очень бурно. Началось с того, что маркетологи озаботились проблемой накопления игроками больших запасов игровой валюты Station Cash (эти деньги, напомним, имеют хождение во всех играх от SOE). Подписка дает каждый месяц халявные 500 SC, только игроки их часто не тратят. Кто-то вообще оплатит подписку на год и не заходит месяцами, а денежки все копятся и копятся. И все бы ничего, только ведь на горизонте маячит выход новых игр! В том числе крутого EverQuest Next, где Station Cash будут очень нужны. А тут, понимаешь, большая часть целевой аудитории сидит на сундуках с валютой, а потому продать им еще что-то будет затруднительно.

И вот хитрые маркетологи решили игроков обмануть. Заменить всем подписчикам ежемесячные 500 SC на право бесплатной покупки предмета ценой аж до 2000 SC. Мол, делаем это ради блага игроков, чтобы игроки чаще бывали в игре и пользовались крутыми предметами, а не занимались скупердяйством. И тут случился скандал. Игроки оказались неглупыми и в ярких эмоциональных выражениях пояснили разработчикам, что им сделать с советами насчет того, сколько им играть и какими предметами пользоваться.

SOE даже не стала спорить (нынче с игроками вообще спорить опасно) и моментально дала задний ход. Вернули обратно 500 SC в месяц, более того, отменили индивидуальную подписку на игры, — теперь можно будет купить только единую подписку на все игры компании разом, называться она будет SOE All Access и стоить всего 15 баксов, то есть ровно столько, сколько раньше стоила подписка на одну игру.

Вскоре подоспела еще одна новость: закрытие серверов Free Realms, Vanguard, **Wizardry Online** и **Star Wars: Clone Wars Adventures**. Вместе с тем вспомнили закрытую пару лет назад Star Wars Galaxies, заявив, что сейчас разрабатывают новую MMO, которая будет посвящена дружному и активному сообществу той игры. Но при этом заметили, что никакого отношения к вселенной «Звездных войн» она иметь не будет. Звучит интересно — SWG была помесью скай-фай-экшена и космического симулятора, с массой интереснейших идей. Реализация их, правда, была очень кривой, но, возможно, со второго раза получится удачнее?

Почившая Star Wars Galaxies изначально была весьма хардкорной и разносторонней игрой. Планировали строительство городов, эпичные сражения в космосе, исследования планет… Увы, не осилили.

FUNCOM

Норвежская финансовая полиция устроила рейд на офис Funcom, создателя The Secret World и Age of Conan. Национальное управление по расследованию экономических и экологических преступлений предъявило компании обвинения, что в 2011-2012 гг., во время разработки The Secret World, она сокрыла некоторые аспекты своей коммерческой деятельности от бдительного ока инспекторов. Возможно, что речь пойдет о сокрытии доходов, а в Европе к таким преступлениям относятся чуть ли не серьезнее, чем к массовым убийствам. Руководство Funcom утверждает, что все это не более чем недоразумение, — они готовы полностью сотрудничать с властями и на ведении дел инцидент никак не отразится.

Blizzard запустила открытый бета-тест **Hearthstone: Heroes of Warcraft**. Как, вы еще не играли? А вот китайские умельцы успели не только поиграть, но и состряпать на коленке точную копию игры, чем немало обозлили ее разработчиков, очень рассчитывавших на китайский рынок: карточные игры в Азии пользуются огромной популярностью. Теперь Blizzard пытается отсудить у компании **Unico** 10 миллионов юаней (более полутора миллионов долларов). В Китае считается нормальным воровать у западных компаний все, что плохо лежит, но изданием Hearthstone занимается китайское издательство **NetEase**, так что шанс добиться справедливости все-таки есть.

СОБЫТИЯ

НОВЫЙ РЕКОРД EVE ONLINE

Как спустить в трубу треть миллиона баксов и гордиться этим

В **EVE Online** установлен очередной рекорд: здесь произошла самая дорогая виртуальная битва в истории. Интересно, что произошла она точно в годовщину знаменитой битвы за систему Asakai, тоже засветившейся в новостях. Также как и в битве при Asakai, все началось не с просчета в стратегии, хитрого заговора или коварного предательства, а с простой человеческой ошибки. Жертвой стал флот альянса Pandemic Legion, имеющих мощнейшие корабли и выступающих в качестве наемников во многих конфликтах. Они отдавили множество мозолей, а потому неудивительно, что врагов у них больше, чем блох на собаке. Так, совсем недавно они разгромили флот нескольких русских альянсов в системе HED-GP.

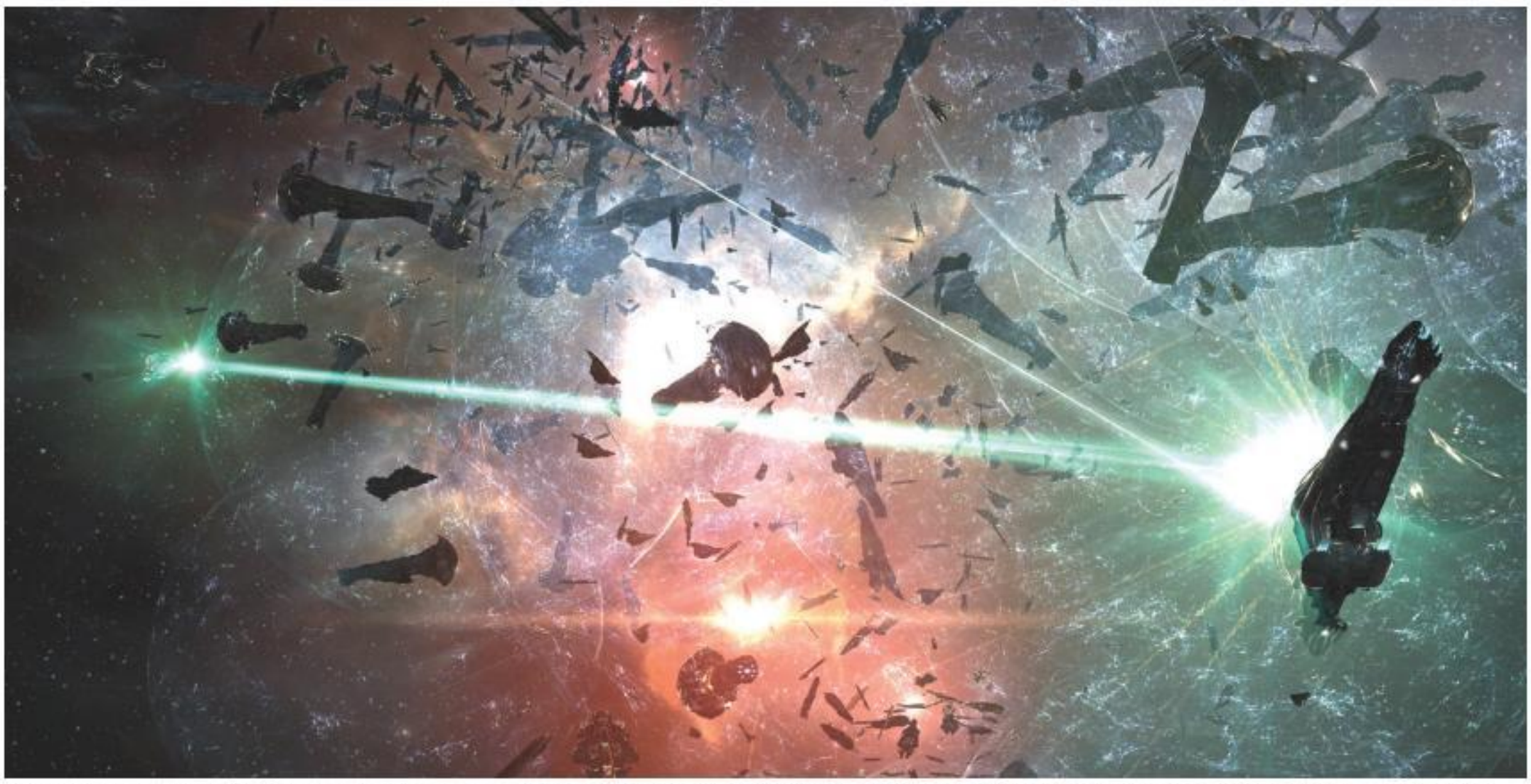
И вот одна из корпораций альянса, «крышуемого» Pandemic Legion, случайно забыла заплатить по счету — мизерную сумму, которую взимают NPC за содержание Солнечной системы. Игра аннулировала права альянса на систему B-R5RB, открыв ее для захвата любым желающим. Первыми это заметили русские и немедленно отправили флот для установления собственного суверенитета. Системы постоянно переходят из рук в руки, но именно B-R5RB имела стратегическое значение. Там базировался флот «Пандемиков», и, захвати русские систему, эвакуировать этот флот стало бы практически невозможным.

Была поднята тревога. Защитники системы уничтожали контрольные структуры, препятствуя установлению суверенитета, русские пытались продержаться до прибытия подмоги: последние междоусобные войны раскололи русскоязычное сообщество, поэтому самостоятельно провести подобную операцию они были не в состоянии и дожидались прихода объединенного флота коалиции, возглавляемой американским альянсом Goonswarm. «Пандемики» срочно собирали ударный флот, но в США было утро понедельника, и многие пилоты звездолетов как по мановению волшебной палочки превратились в скучных офисных работников, которые не могли принять участие в битве.

Стало ясно, вот он — шанс для мести! Флоты малотоннажных кораблей отправились блокировать ключевые точки, затрудняя привод подкреплений, а все крупнотоннажные корабли бросили в систему B-R5RB. Беспрецедентная битва длилась 21 час. Единственный рекорд, который так и не побили, — количество пикового онлайна в одной системе (2670 человек, рекорд — 4000 человек), но лишь потому, что мелким кораблям делать там было особо нечего. Это была битва титанов. А точнее, битва сверхкрупных кораблей класса «Титан».

Все давно привыкли, что виртуальные пиксели стоят денег. В EVE Online это чувствуется особенно хорошо: честные игроки могут оплатить игровой валютой подписку, а нечестные — обменять их на живые деньги, пусть и под угрозой бана. Каждый «Титан» стоит не менее полутораста миллиардов кредитов, то есть порядка трех тысяч долларов, и требует тысячи человеко-часов на его постройку.

Поэтому результаты битвы B-R5RB ошеломляют: 7,5 тысяч участников, убито 75 «Титанов» (из них 54 принадлежали «Пандемикам»), сожжено более полутысячи других крупнотоннажных кораблей. Общие потери оцениваются в 11 триллионов кредитов, то есть в треть миллиона (!!!) долларов. В итоге флот «Пандемиков» бежал с поля боя, понеся колоссальные потери. Обычно останки кораблей со временем исчезают, но разработчики решили увековечить это событие, добавив поле обломков в качестве постоянного объекта, памятника грандиозной битве, свидетельствующее о том, что игроки EVE Online сами строят свою игровую вселенную.



Реальная битва мало отличалась от скриншота. Не по эпичности, а по скорости воспроизведения. Сервера были так перегружены, что игровое время пришлось замедлить в десять раз.

ИТОГИ

УСПЕШНЫЕ И ЗНАМЕНИТЫЕ

Неожиданный топ самых прибыльных онлайновых игр

Аналитическая компания **SuperData Research** снова порадовала общественность захватывающей дух статистикой. На этот раз она прикинула объемы микротранзакций и составила десятку самых прибыльных онлайновых игр 2013 года. Десятое место с результатом в $121 млн занимает **Counter-Strike Online**, но не пытайтесь напрячься и вспомнить, с каких это пор «контра» стала бесплатной. Игра была создана специально для азиатского рынка, где и обрела немалую популярность, но, по сути, это лишь доработанная и заполненная контентом **Counter-Strike: Condition Zero**. Сама **Valve** разработкой практически не занималась.

Зато на девятом месте — чистокровный продукт от Valve, знакомый всем **Team Fortress 2**, заработавший $139 млн. Что тут еще добавишь, шапки рулят! На восьмом месте обосновался многострадальный **Star Wars: The Old Republic**, который, похоже, стал не таким уж провалом, как это думалось поначалу. Неизвестно, успела ли игра выйти в плюс, но за прошедший год микроплатежи принесли в копилку **Electronic Arts** $139 млн. Что касается подписки, то, по оценкам экспертов, она должна приносить не более 5-10 миллионов, что наглядно показывает, насколько все-таки бесплатные игры выгоднее платных. Та же ситуация с **World of Warcraft**, занявшим седьмое место. Игровой магазин принес **Blizzard** $213 млн, подписка же, по самым радужным подсчетам, не приносит и половины этой суммы.

Зато дальше начинаются интересные сюрпризы. Шестое место — великий и ужасный **Lineage**! Нет, не **Lineage 2**, а просто Lineage, самый первый, с двухмерной графикой. Игре стукнуло 14 лет, а она все как новая! На пятом месте — тоже старожил, двухмерный платформер **MapleStory**, считающийся первой бесплатной игрой в современном понимании этого слова. Одиннадцать лет в строю!

На четвертом месте восседает **World of Tanks** — гость из далекой заснеженной Сибири, где по улицам ездят на танках пьяные медведи с гармошками… Что? Что еще за Белоруссия? Это такой город в Московской области? Как так, целая страна? Ох уж эти русские, как у них все сложно… Тем не менее $372 миллиона — отличный результат.

На третьем месте еще одна двухмерная ретроигра, про которую вы, вероятно, ничего не слышали, — браузер **Dungeon Fighter Online**, собравший $426 млн. Американские сервера закрылись еще летом, а вот азиатские до сих пор приносят кучу денег. Издает DFO компания **Nexon**, владелец MapleStory. Итого пара игр с доисторической спрайтовой графикой приносит этому корейскому издательству более $750 млн ежегодно.

Второе место, к сожалению, очень скучное — это всего лишь хорошо всем известный **League of Legends**, выудивший из карманов игроков $624 млн. Интересного в нем разве то, что владельцем игры является китайский медиагигант **Tencent**, который по совместительству издает также и шутер **CrossFire**, занявший первое место. И вот тут у многих случается ступор. Те, кто ничего не слышал про игру, не понимают, как никому не известный проект мог собрать аж $957 млн? Те, кто видел игру, могут быть шокированы не меньше: да как вообще такое убожество может собрать почти миллиард баксов?

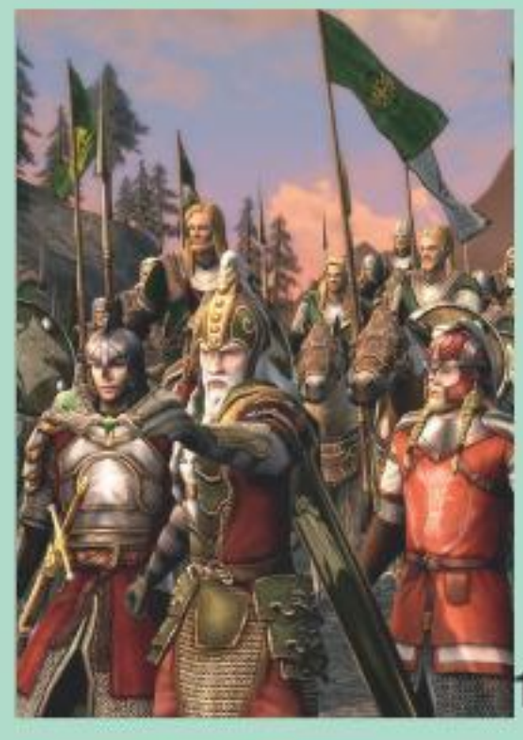
На деле никакое это не убожество, конечно. CrossFire — это все та же «контра», популярная в Китае, Южной Корее и некоторых других странах Азии. Да, графика там ужасная, кто-то даже говорит, что это один из факторов ее популярности: дескать, у бедных китайцев нет денег на мощные компьютеры. Не думаем, что это так. Просто игра стала таким культом, что всем уже наплевать, какая там графика, — все играют, потому что все в нее играют. Это как WoT в России, только в более серьезных масштабах.

Вот такой необычный хит-парад, доказывающий, насколько мало мы знаем про современную индустрию онлайновых игр.

Здравствуй, прошлое! В CrossFire нет ни шейдеров, ни этих ваших бамп-мэппингов и крутых систем освещения. Только голые текстуры, только хардкор!

Корейская студия **XLGames** (создатели **ArcheAge**) ведет разработку новой игры — о ней пока ничего не известно, кроме рабочего названия, Project X4. Возможно, это банальный порядковый номер (игра станет для студии четвертой по счету), но вообще-то X4 (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) лишь обозначение жанра глобальных стратегий в духе **Civilization**. А если учесть, что студия уже разрабатывает **Civilization Online**, это становится еще более вероятным. Слух получил большой резонанс в Южной Корее, ведь руководит студией культовый корейский разработчик Джейк Сонг, создатель Lineage.

Для фанатов MMORPG «**Властелин Колец онлайн**» прозвучал тревожный звоночек: несмотря на все требования игроков, студия заявила, что в этом году не планирует выпускать новые локации или рейды. Кто-то уже сделал далеко идущие выводы, но тут появился представитель компании и всех успокоил: игра в порядке, лицензия продлена до 2017 года, студия планирует активно поддерживать проект еще долгие годы, а в 2014-м игроков ждет множество геймплейных новшеств, а также обновление некоторых существующих рейдов и локаций.



ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Герой новой акции от Wargaming — FV215b (183).

Начало года в **World of Tanks** выдалось весьма напряженным и богатым на события. Даже под бой новогодних курантов многие игроки трудились не покладая рук. Но не в том смысле, что усердно открывали шампанское или наворачивали из тазика оливье. Накануне компания **Wargaming** запустила акцию, по которой особо упорные игроки могли получить заветный ИС-6 — премиумный танк восьмого уровня, позволяющий заработать изрядно кредитов, прокачать экипаж, да и просто поднять статистику.

Не успела закончиться эта акция, как с места в карьер рванули новые. Например, «Жажда золота»: в указанное время на определенные сервера в случайные бои выплывали расписные... игроки-разработчики с полным набором атрибутики в стиле «Пни меня!». И если противник удачно отвешивал летального пинка, он получал заветный приз в виде игрового золота.

Была акция, лишившая многих танкистов сна, — удвоенный опыт за бой в течение нескольких суток. Была серия кулинарных конкурсов «Танкоторт» и «Танкобургер» — весомый стимул вспомнить, где в квартире кухня и что в ней есть такой девайс, как плита. На которой можно что-то приготовить. Что-то тематическое. Особо прилежные кулинары опять же получили призы от Wargaming.

Кстати, в ближайшее время в рамках акции, приуроченной к семидесятилетию снятия блокады Ленинграда, Wargaming планирует повторить марафон удвоенного опыта. Запасайтесь кофе!

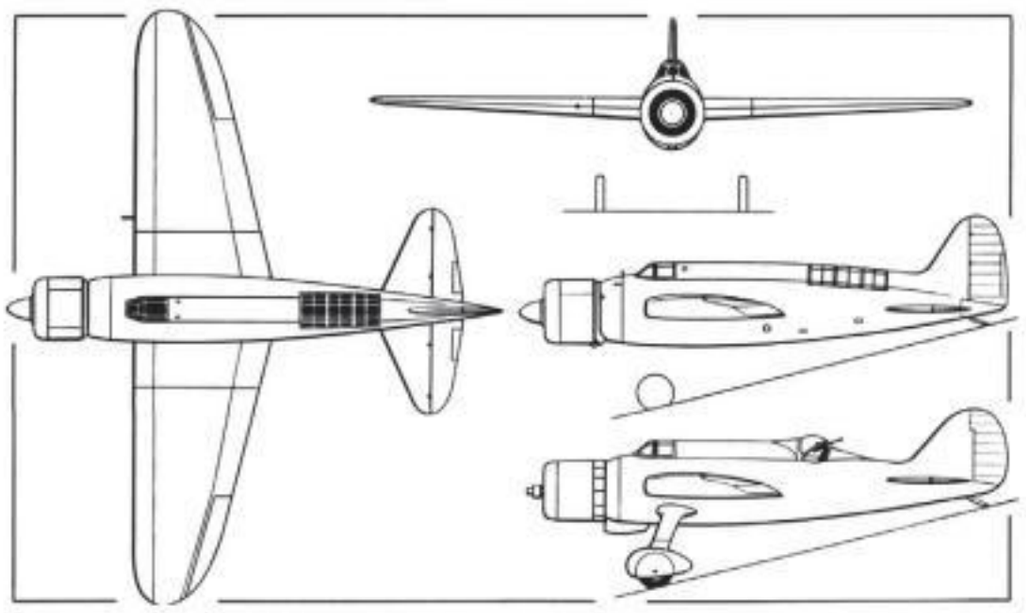
Из текущих новинок в мире бронированных (и не очень) монстров — традиционная акция, посвященная определенному классу техники одной страны. На сей раз это «Марафон: FV215b (183)». До 15 февраля игроки могли обзавестись топовыми британскими ПТ с большой скидкой, а в боях на этих машинах будет капать повышенный доход.

В авиационном же собрате «Танков», **World of Warplanes**, было чуть потише. Но тоже жарко. Началось все солидно: 9 января вышло обновление версии 1.1.2. И вот на этом-то масштабном плацдарме подснежниками расцвели акции и конкурсы. Например, «Вижу цель» — акция, по которой пилоты за сбивание врагов и уничтожение наземных целей получали более увесистую, чем обычно, награду.

Или «Конкурс руководств» среди пилотов, по результатам которого мы надеемся на пополнение рядов виртуальных пилотов. Полным ходом идут конкурсы-викторины в официальных группах WoWP соцсети «ВКонтакте». А еще в Wargaming решили побаловать любителей халявы и устроили распродажу премиумных самолетов.

И, конечно, краткий обзор, что происходит на наших сайтах, посвященных летно-гусеничной тематике. Во-первых, в нашем спецразделе ***wowp.igromania.ru*** началась публикация исторических роликов, рассказывающих о летчиках-героях времен Второй мировой. Нашими героями уже стали Кирилл Алексеевич Евстигнеев, Александр Иванович Колдунов и Василий Александрович Зайцев.

Во-вторых — туда же, в тему исторических материалов, — вышли статьи о прославленных боях, в которых особенно отличилась авиация. Это «Атака на Жемчужную гавань» — о налете на Перл-Харбор, ставшем причиной окончательного вступления США во Вторую мировую, и «Бои за Халхин-Гол» — о фактически первом масштабном вооруженном конфликте, в котором решающую роль сыграли военно-воздушные силы СССР. В разделе истории авиации появились статьи, посвященные работам КБ Кочеригина — их машины в военных действиях почти не участвовали, но зато послужили теоретической и практической основой для дальнейших разработок отечественного авиастроения.



Одна из разработок КБ Кочеригина — Р-9.

В-третьих, мы продолжаем публиковать обучающие статьи и видео — как по игровой механике, так и по обращению с конкретными самолетами. В этой рубрике вышло сразу несколько видеороликов «Учи матчасть». В них в легкоусвояемой форме рассказывается о секретах управления самолетом и популярных в World of Warplanes базовых фигурах высшего пилотажа.

Клан SQUAD на «Игромире».

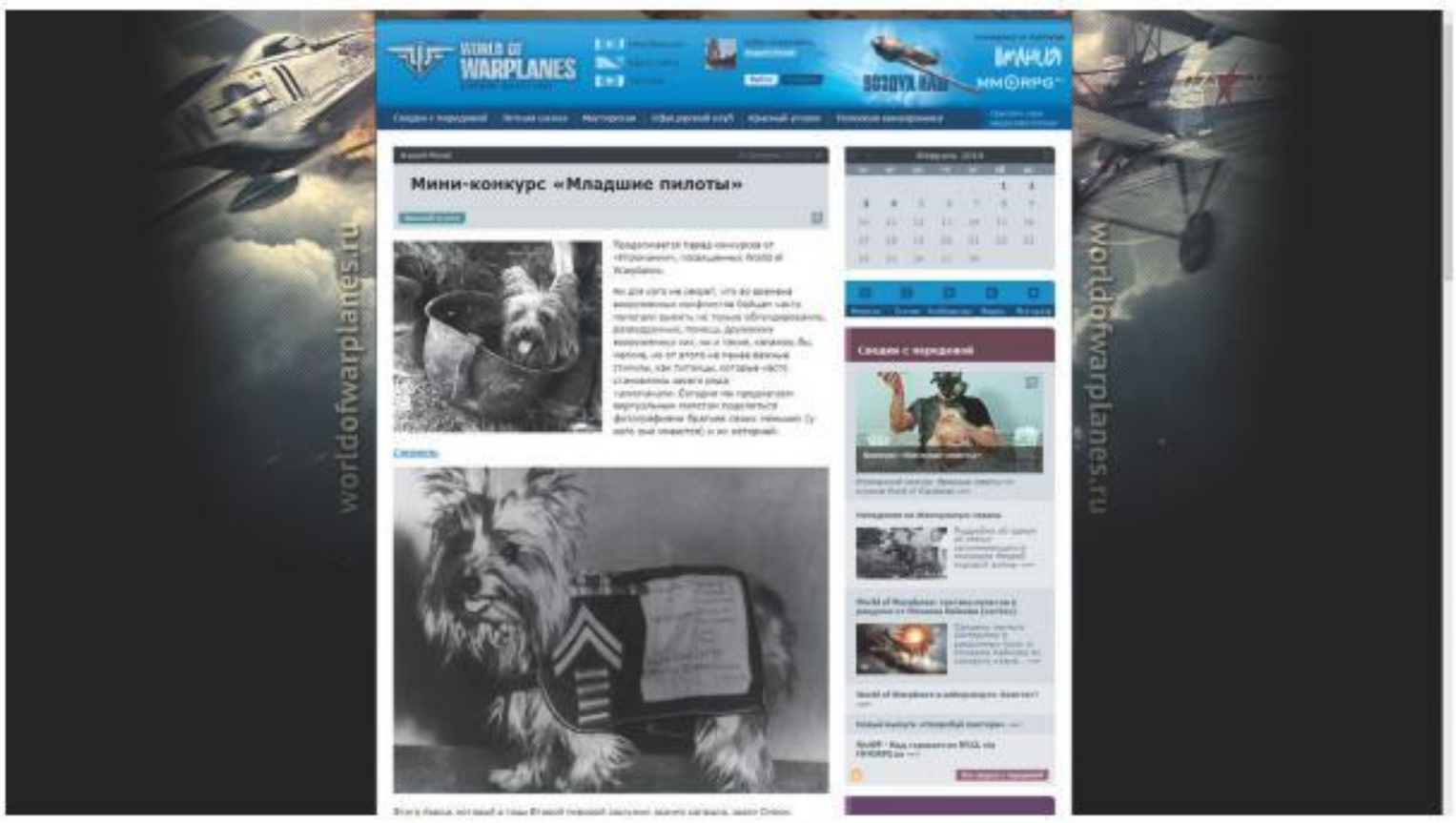
Не забыли мы и о поклонниках компьютерного спорта — тема более чем актуальная, учитывая амбиции обоих проектов Wargaming и предпринятые по этому поводу шаги. Вас ждет статья, в которой приглашенные знатоки делятся мнением о перспективах World of Warplanes в киберспорте, а кроме того, материал о топовых кланах World of Warplanes и их истории. Возможно, кто-то из вас приглядит там себе будущую организацию.

Ну а под занавес — самое вкусное. В спецразделе «Игромании», посвященном World of Warplanes, стартовало сразу три конкурса.

Перво-наперво это конкурс народного творчества — «Частушки». Пилоты, разместившие в комментариях свой вариант частушки на тему самолетов, участвуют в розыгрыше 6000 игрового золота.

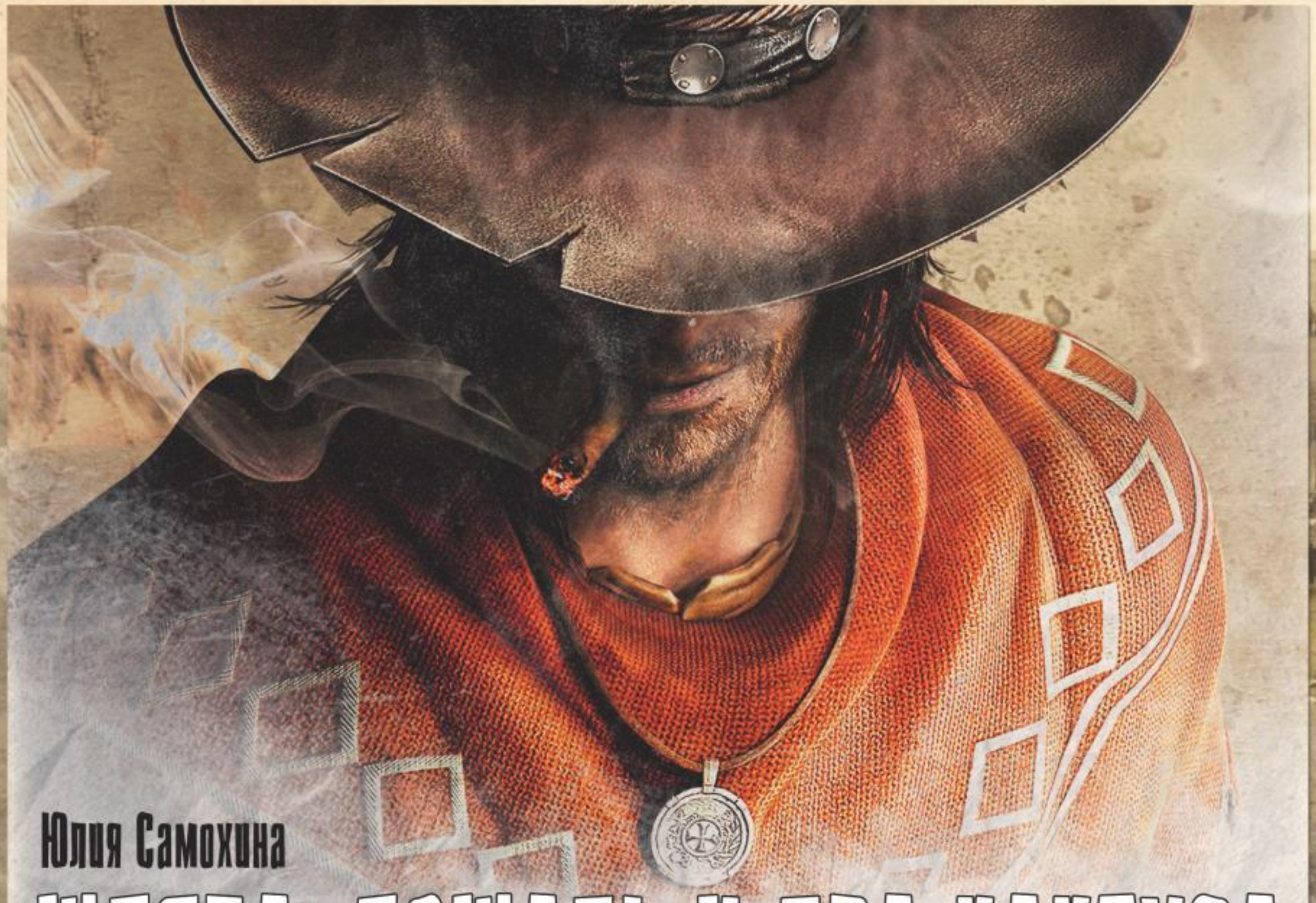
Ему на пятки наступает второй конкурс народного творчества — «Вредные советы». Григория Остера в детстве читали и наслаждались? Вот и действуйте, то бишь пишите в комментариях свои варианты «Вредных советов» в соответствующей исходнику стихотворной форме. Тут выдумки и фантазии требуется побольше, но и призовой фонд приятнее: 9000 игрового золота.

И на сладкое — конкурс «Младшие пилоты». Для участия надо исхитриться сфотографировать своего домашнего питомца (на худой конец можно отловить для этой цели соседского кота Ваську, только тс-с-с, мы вам этого не говорили!) в авиационной стилистике и отправить фотографию на нашу почту, указанную в описании конкурса. Все трудности по придумыванию образа и фиксированию вашего любимца в нужной позе, надеемся, будут вознаграждены, ведь призовой фонд этого конкурса — 12 000 голды.



Сколько бы ни говорили о том, что ММО на консолях ждет светлое будущее, реальность пока не сходится с прогнозами. Например, в **War Thunder** владельцы PS4 и PC до сих пор играют раздельно: компания Sony так и не наладила процесс проверки патчей, поэтому обновления для обеих версий не могут выходить одновременно. А на Xbox One игра может вообще никогда не появиться; как сообщают разработчики, у **Microsoft** «очень странное видение механики free-to-play». Правда, пусть и медленно, но проблемы решаются — в частности, студия порадовала фанатов известием, что ждать совместной игры между PC и PS4 осталось недолго.

Киберспорт продолжает превращаться из странного хобби во всеобщее увлечение, а люди все чаще вместо футбола смотрят трансляции с чемпионата по любимой компьютерной игре. Это заметно и по тому, что у команд игроков появляются все более серьезные спонсоры. Российский клуб Virtus.pro, победитель турниров по World of Tanks, **StarCraft 2**, **Dota 2** и множеству других игр, начал сотрудничать с компанией **Schneider Electric**, известной прежде всего своими блоками бесперебойного питания APC. Это уже не первый опыт компании работы в сфере виртуального спорта, и вот теперь их выбор пал на российский клуб, уверенно завоевывающий авторитет на международной киберспортивной арене.



Юлия Самохина

ШЛЯПА, ЛОШАДЬ И ДВА КАКТУСА

Игровая коллекция мирового вестерна на наидичайше Диком Западе

«В этом мире есть два типа людей, приятель, — те, у кого револьвер заряжен, и те, которые копают. Копай!»

х/ф «Хороший, плохой, злой»

Какая первая ассоциация приходит в голову при упоминании слова «вестерн»? Клинт Иствуд с зажатой в зубах изрядно пожеванной сигарой и скептическим выражением на лице (на заднем плане играет бодрящая мелодия от Эннио Морриконе). Но на одном Клинте свет клином не сошелся, — если в кино его творческий союз с Серджио Леоне одновременно и определил направление развития жанра, и на этом самом развитии поставил жирный крест, ибо все самое главное ими сказано было, то в случае с играми вестерн жив и продолжает радовать нас интересными новинками.

О том, с какой регулярностью это происходит, а заодно — как все началось и что стоит предвкушать в ближайшем будущем, читайте в нашем подробном исследовании о ковбоях, индейцах, кактусовой водке и верной спутнице любого одинокого и побитого жизнью искателя приключений с проржавевшей шпорой на сапоге...
то есть лошади.

МУЖЧИНА, ПОСПОКОЙНЕЕ

Началось все несколько необычно, и право на существование одной из первых игр, где присутствуют Дикий Запад, ковбой и дама из коренных американцев, оспаривается до сих пор. Геймплей **Custer's Revenge**, аркады 1982 года выпуска, действительно вызывает определенные вопросы к разработчикам из быстро развалившейся компании **Mystique**, которая попыталась использовать секс как двигающий элемент торговли. Не они первые, не они последние: после того как корабль Mystique потонул под кипой судебных повесток, тяжкий труд по растлению населения перешел к их же спин-офф-компании **PlayAround**.

В интересующем нас «хите» подвластный игроку персонаж по имени Кастер, гордый ковбой, из одежды предпочитающий исключительно шляпу и ботинки (в прериях и так жарко — зачем что-то лишнее!), должен добраться до противоположной стороны экрана, увернувшись от энного количества стрел, дабы предаться страсти с привязанной к шесту обнаженной женщиной из, предположим, племени чероки. «И что тут такого?» — спросит искушенный в гораздо более откровенных материях игрок. «Да много чего!» — ответили бы ему в восьмидесятых как представители радикальных объединений вроде Women Against Pornography (WAP), так и более корректные защитники прав и наследия индейского народа.

Шумиха поднялась порядочная: Mystique обвинили в разжигании национальной вражды и участившихся нападениях на индианок, на что компания ответила графству Саффолк, что в штате Нью-Йорк, иском весом 11 миллионов долларов за препятствование продажам и распространению игры на законодательном уровне (к распространению игра все-таки была запрещена властями штата Оклахома).

Уж чего-чего, а пуль у святого отца Рэя из Call of Juarez всегда было в достатке.

Ну а больше всего досталось бедолаге Кастеру! В 2008 году, то есть спустя 26 лет после выхода **Custer's Revenge**, австралийский PC Magazine назвал ее самой худшей игрой за всю историю индустрии, при этом сайт ***machinima.com*** двумя годами позже признал Кастера одним из главных игровых извращенцев, ***UGO.com*** посчитал его главным среди расистов, а также самым отталкивающе асексуальным персонажем видеоигр всех времен и народов.

Однако легенда Кастера жива — в 15-м сезоне популярного сериала **South Park** встречается эпизод со старым игральным автоматом, где установлена одна лишь Custer's Revenge. Желательно с отредактированной стараниями PlayAround версией игры, где цвет кожи жертвы ковбойской страсти потемнее и она игриво манит героя к себе помахиванием руки (хотя, учитывая местные шутки, в автомате мог быть установлен только оригинал).

СТРЕЛЯЙ, ПОКУДА ЖИВ

Если в подозрительных творениях вроде Custer's Revenge на первый план выходят побочные цели игрового персонажа, то в классических аркадах наподобие **Cheyenne** от **Exidy** акценты расставлены правильно: есть хороший парень, а хорошему парню на Диком Западе без пары пистолетов делать нечего, иначе прибьют плохие, коих в прериях в изобилии.

В случае с упомянутой Cheyenne в роли хорошего парня выступает некто Buster Badshot, в погоне за преступниками тренирующийся в меткости на падающих булыжниках, летящих в него бомбах, многочисленной живности (медведи, койоты, бизоны, крысы, летучие мыши и даже еноты испытывают неконтролируемую потребность цапануть героя за пятку) и даже привидениях. За каждого отстрелянного негодяя положена награда в долларовом эквиваленте: за первого дают сотню, все последующие идут по цене $250 за штуку. Жаль, что из автомата их было никак не выпотрошить.

Тема охотников за головами была подробно освещена и в **Sunset Riders**, аркаде от **Konami**, выпущенной в 1991 году для автоматов. Тут все максимально просто: четыре персонажа на выбор (Стив и Билли вооружены револьверами, Боб и Кормано — дробовиками) и возможность поохотиться на самых опасных и отвязных парней Дикого Запада в компании друзей от двух до четырех человек. В начале каждого уровня демонстрируется плакат с фотографией нашалившего преступника и знаменитой надписью «Wanted Dead or Alive».

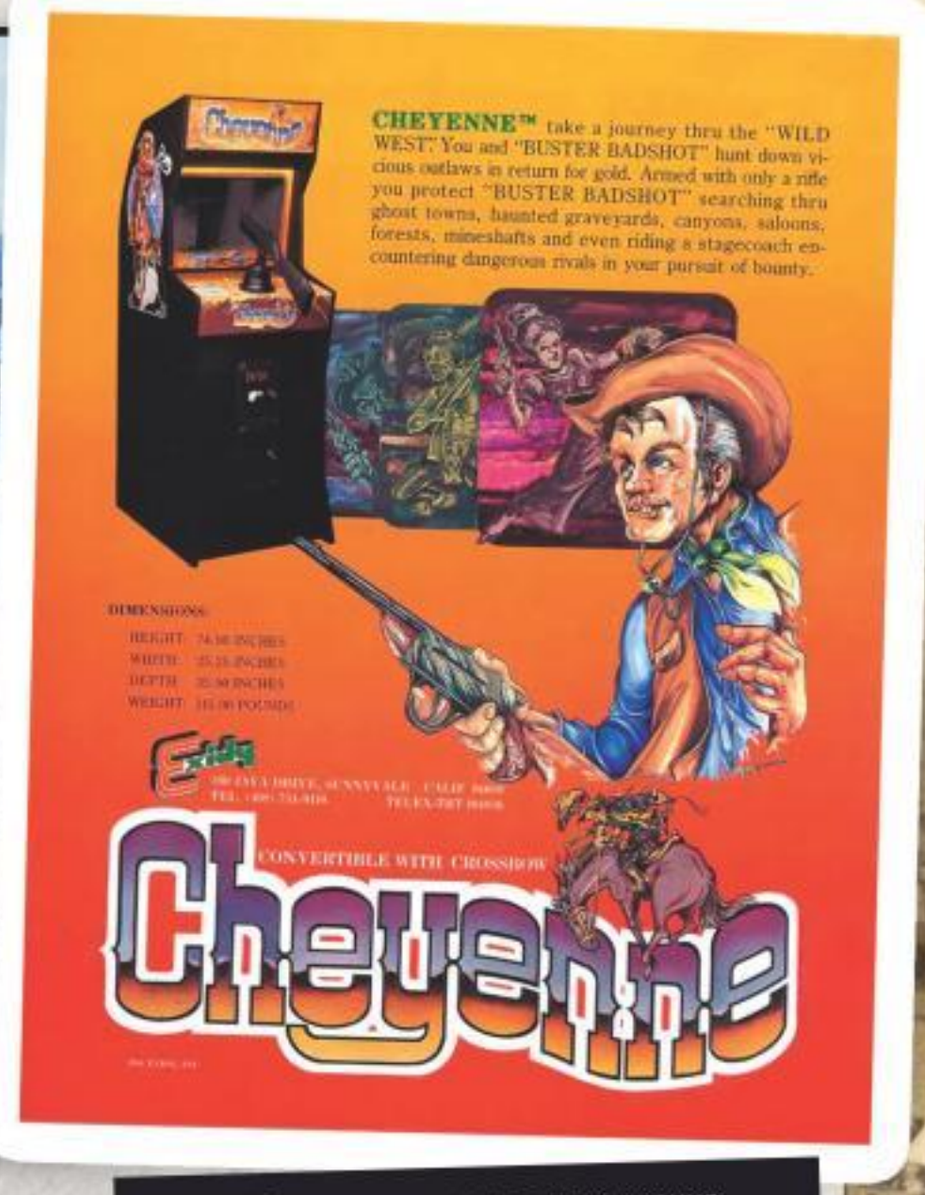
В свое время эта незатейливая аркада была настоящим хитом, а все благодаря всевозможным бонусам, привносящим в игровой процесс необходимое разнообразие. Например, можно собирать шерифские значки: серебряный дает игроку второе оружие, а золотой — возможность постоянно стрелять, просто зажав кнопку стрельбы, а не постоянно нажимая на нее перед каждым выстрелом. Еще сбору подлежат маленькие радости вроде горсток золотой пыли, тушек жареных цыплят и пачек динамита, которые дают дополнительные очки или преимущества перед противником.

Основной же сложностью Sunset Riders стали быстро гибнущие персонажи, — достаточно одной пули, чтобы уложить Стива

Единственный сохранившийся портрет Билли стал предметом бурных дискуссий между сторонниками версий о его леворукости или праворукости; к консенсусу они так и не пришли.

В 2008 году губернатор штата Нью-Мексико организовал «охоту на Билли» для увеличения туристического потока. Сработало.

Несмотря на год выпуска, Call of Juarez до сих пор выглядит вполне актуально — повод ознакомиться с хитросплетениями ее сюжета, если в свое время пропустили.



Плакат Cheyenne навевает воспоминания о старых добрых временах игровых автоматов.

КОВБОЙ И ЕГО ЛОШАДЬ

Вестерн — это не только жанровое направление в индустрии развлечений, но и популярный вид конного спорта. В Европу и Россию этот стиль верховой езды пришел, легко догадаться, из США. Здесь выделяют две основные традиции — калифорнийскую, с более утонченной выездкой лошади, и техасскую — менее красивую визуально, зато более практичную. Основное отличие этого стиля в том, что ковбойская лошадь обучена большей самостоятельности, чем, например, классическая английская, поэтому ковбой может легко ей управлять одной рукой (а значит, лошади поворачивают от одного приложения повода к шее).

Снаряжение и стиль езды во многом объясняются рабочим графиком ковбоев: в день они обычно проезжали большие расстояния и управляли полудиким стадом, маневрируя на высокой скорости по пересеченной местности. И если всаднику не посчастливится упасть со своего скакуна, он останется совсем один в сотне километров от дома. Отсюда главная особенность данного стиля — седло, массивное и широкое, распределяющее вес всадника по большей площади спины лошади.

или Боба на лопатки. Зато если ни одной пули не словить, то игрока ожидает удовольствие длиной в восемь уровней с аналогичным количеством боссов.

У каждого хита есть идейный вдохновитель, и в случае Sunset Riders это был **Gun.Smoke**, вертикальный скролл-шутер от **Capcom** 1985 года выпуска. Тут охотник за головами один, в версии для NES имя ему Билли Боб (но не Торнтон). Точка в названии появилась из-за телевизионного шоу с таким же названием — Gunsmoke, а по судам лишний раз ходить никто не любит.

Gun.Smoke считается одной из самых сложных игр Capcom, выпущенных для аркадных автоматов. В результате в 1988 году, в NES-переиздании, геймплей упростили как могли, даже сократили число игровых боссов — теперь городок Хиксвиль, затерянный среди койотов и кактусов, терроризировали шесть, а не десять, бандитов.

Но не всегда на Диком Западе все так серьезно. В 1992 году Konami захотелось расслабиться, и на свет появился забавный аркадный шутер, где в ковбойских сапогах и с платками на пятнистых шеях расхаживают... бычки да коровы. Объясняется столь нетрадиционный подход к теме вестерна просто: **Wild West C.O.W.-Boys of Moo Mesa** основана на одноименном мультипликационном сериале канала ABC за авторством Райана Брауна (известного работой над **Teenage Mutant Ninja Turtles**).

Откуда же в прериях взялись говорящие коровы? Следуя модной в девяностые тенденции на различные мутации ключевых персонажей, C.O.W.-Boys стали жертвой упавшего в прерии метеорита, превратившего обитателей местных хлевов и загонов в шерифов, бандитов и, конечно, ковбоев. Так как падение метеорита случилось в начале XIX века, то и резко очеловечившиеся животные построили свое новое сообщество по образу и подобию мира, который они долгие годы молчаливо наблюдали. Вот только смысл происходящего в этом мире они понимали не до конца, отсюда курьезность ситуаций и легко вписывающееся в сюжет присутствие элементов стимпанка.

Впрочем, в качестве источников вдохновения для разработчиков видеоигр выступали не столько творения мультипликаторов, сколько шедевры мирового кинематографа, благо тут тема вестерна раскрылась во всей своей дикой красе. Ознакомимся вначале с теми из них, что с художественными фильмами связаны напрямую.

ОДИНОКИЙ ЛЮК

Как это часто бывает с «играми по...», качество всей этой продукции оставляет желать много лучшего, и случай с вестернами — не исключение. И не то чтобы совсем плохо, но ориентировано в первую, а иногда и последнюю очередь на фанатов.

Историей счастливчика Люка (**Lucky Luke**) увлеклись в **Infogrames**. Начиная с 1998 года они выпустили около десятка игр про приключения этого бравого ковбоя, получившего широкое признание благодаря бельгийским комиксам (откуда он и пришел в мир стараниями мультипликаторов Мориса де Бевера и Рене Госинни) и одноименным фильмам 1990-х с Теренсом Хиллом в главной роли. Впоследствии шляпу Люка примеривали Тиль Швайгер в фильме **Les Dalton** (2004) и Жан Дюжарден в европейском варианте **Lucky Luke** (2009).

Так кто же он, этот счастливчик? Описание его коротко, что дает сценаристам широкий простор для полета фантазии. Он ковбой, отличительная черта — стреляет так, что даже собственной тени за ним не угнаться. Его имя переделано из «Люциано Локарно» — так звали американского шерифа с итальянскими корнями, охотившегося на бандитов на рубеже XIX-XX вв.

Lucky Luke считается одним из самых успешных европейских комиксов (он был

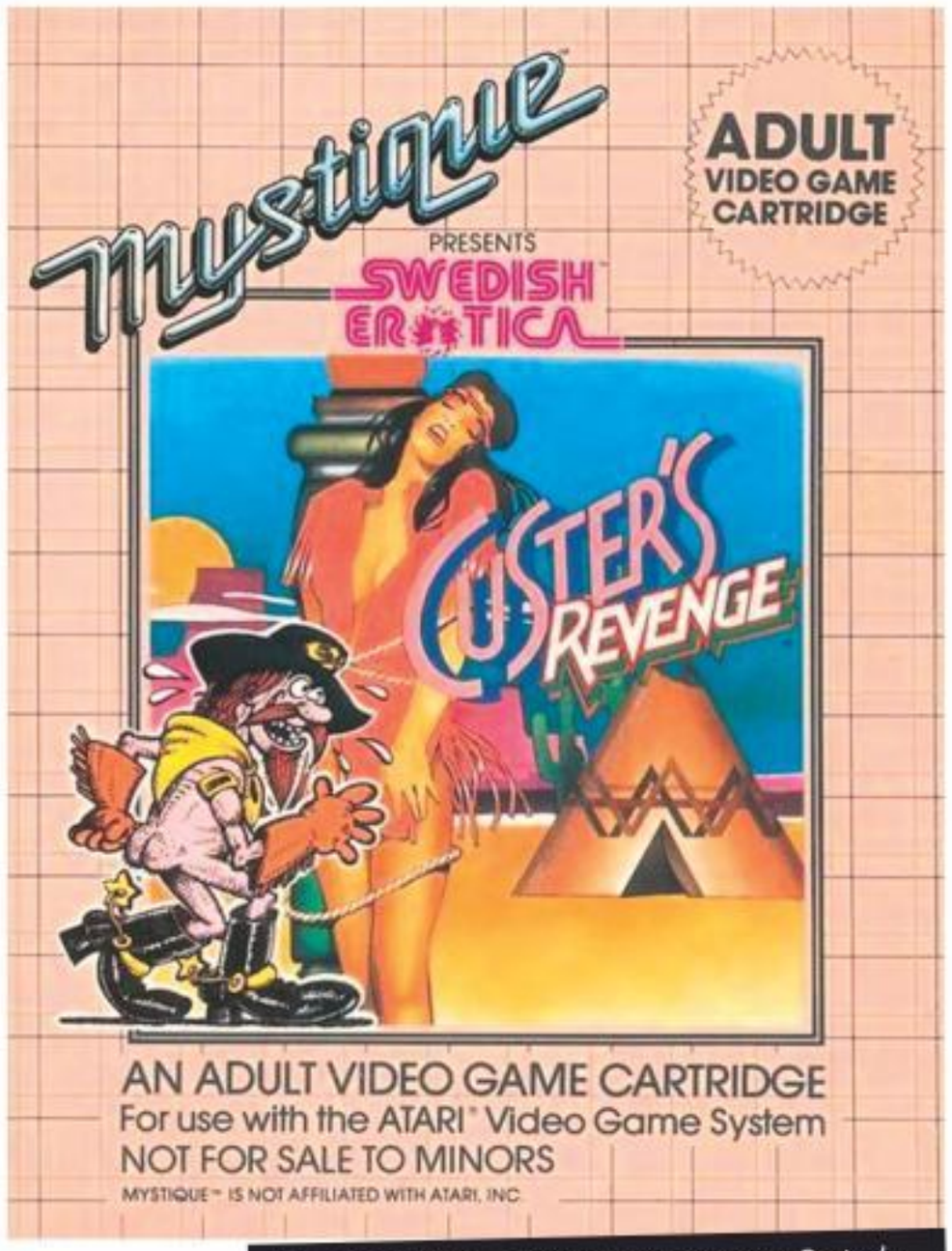
А почему бы и нет? Вампирам на Диком Западе самое место — столько бандитской кровушки можно высосать, ну или просто поиграть в Darkwatch.

переведен на 23 языка мира), но поспорить с ним в культовости вполне может себе позволить **The Lone Ranger** — как и Люк, герой нескольких художественных фильмов, анимационных картин и комиксов, впервые появившийся в радиопостановке из Детройта, а совсем недавно вновь прогалопировавший по большим экранам благодаря творческому союзу Гора Вербинского и Джона Деппа (имеется в виду прошлогодний одноименный хит летнего проката).

Как и в окончательно «опопсившем» эту историю фильме с Деппом, Одинокий — бывший техасский рейнджер, который борется за справедливость в крайне неблагоприятный с этой точки зрения исторический период вместе со своим верным напарником — индейцем Тонто. Если в России о нем кто слышал, кто не очень, то в Америке рейнджера знают все с пеленок; отчаливая с очередного места бандитских разборок на своем скакуне по кличке Серебро, он выкрикивал «Hi-Yo, Silver! Away!» — фразу, у граждан США вызывающую скупую слезу ностальгии о черно-белых картинах с Клейтоном Муром в роли героя в маске (Зорро, хватит надрываться в кашле).

Несмотря на столь богатое кинонаследие, самостоятельная игра про мстителя из прерий была одна, и то давно, в 1991 году, — экшен-адвенчура The Lone Ranger от Konami. Разработчики сделали все от них зависящее, чтобы поклонники франшизы были счастливы: на протяжении всей игры звучит музыка из фильма, антураж узнаваем, присутствуют несколько игровых режимов и даже голос рейнджера, выкрикивающего свое знаменитое «Hi-Yo, Silver!». К сюжету тоже подошли ответственно — получился небольшой микс из того, что было по радио, в комиксах и кино с сохранением основной линии повествования (рейнджер из Техаса после того, как с его товарищами жестоко расправился некто Бутч Кэссиди, объявляет всему преступному миру вечную вендетту, надевает маску и по ходу дела спасает от негодяя Бутча президента Америки и свою невесту Клару).

Геймплей построен следующим образом: игровое пространство разделяется на восемь зон, в каждой из которых игрок должен выполнить основное задание, после чего он сможет перейти к другой зоне. Каждая такая глава начинается с мини-введения, где напарник рейнджера, индеец Тонто, дает ему совет, как жить дальше, а также вручает пароль — по сути, точку сохранения. На глобальной карте игрок может выбирать, куда рейнджеру пойти творить добро (появление новой локации легко заметить по мерцанию шерифской звезды), по городам да селам, горам да пещерам, или, например, вступить ли ему в стычку с бандитской шайкой. Основной способ разборок с провинившимися — прицельный выстрел (в глаз) из шестизарядного револьвера, при этом пуля может быть стандартная или серебряная (которая хоть и стоит в разы дороже, но и урон



Неудивительно, что бедняга Кастер из Custer's Revenge собрал столько нелестных отзывов: до своей подруги он по привлекательности явно не дотягивает.

Шляпа-сигара на месте, взгляд устрашающий — значит, ты готов к встрече с Диким, диким Западом.

наносит своей цене соответствующий).

Но не всегда название, напоминающее о популярном фильме, имеет к нему даже отдаленное отношение. Взять, к примеру, стратегию с тактическим уклоном **Desperados: Wanted Dead or Alive**, к фильму **Desperado** Роберта Родригеса не имеющую ровным счетом никакого отношения. Здесь хороший парень Джон Купер берется за нелегкое дело по отлову грозы «денежных поездов» по прозвищу El Diablo. С командой из пяти помощников (любитель динамита, врач с петлей на шее, юная воровка, девушка со страстью к картам и испанец с криминальными наклонностями) Купер раскрывает тайну личности Эль Дьябло, в чем и заключается цель всего этого действа.

Игру в народе полюбили, что привело к появлению двух продолжений — **Desperados 2: Cooper's Revenge** и **Desperados 3: Helldorado** (который изначально был объявлен как набор дополнений ко второй части, но впоследствии дорос до полноценной игры). В Desperados 2 вместо Эль Дьябло орудует Энджел Фейс, дерзнувший покуситься на брата Купера с летальным исходом для последнего.

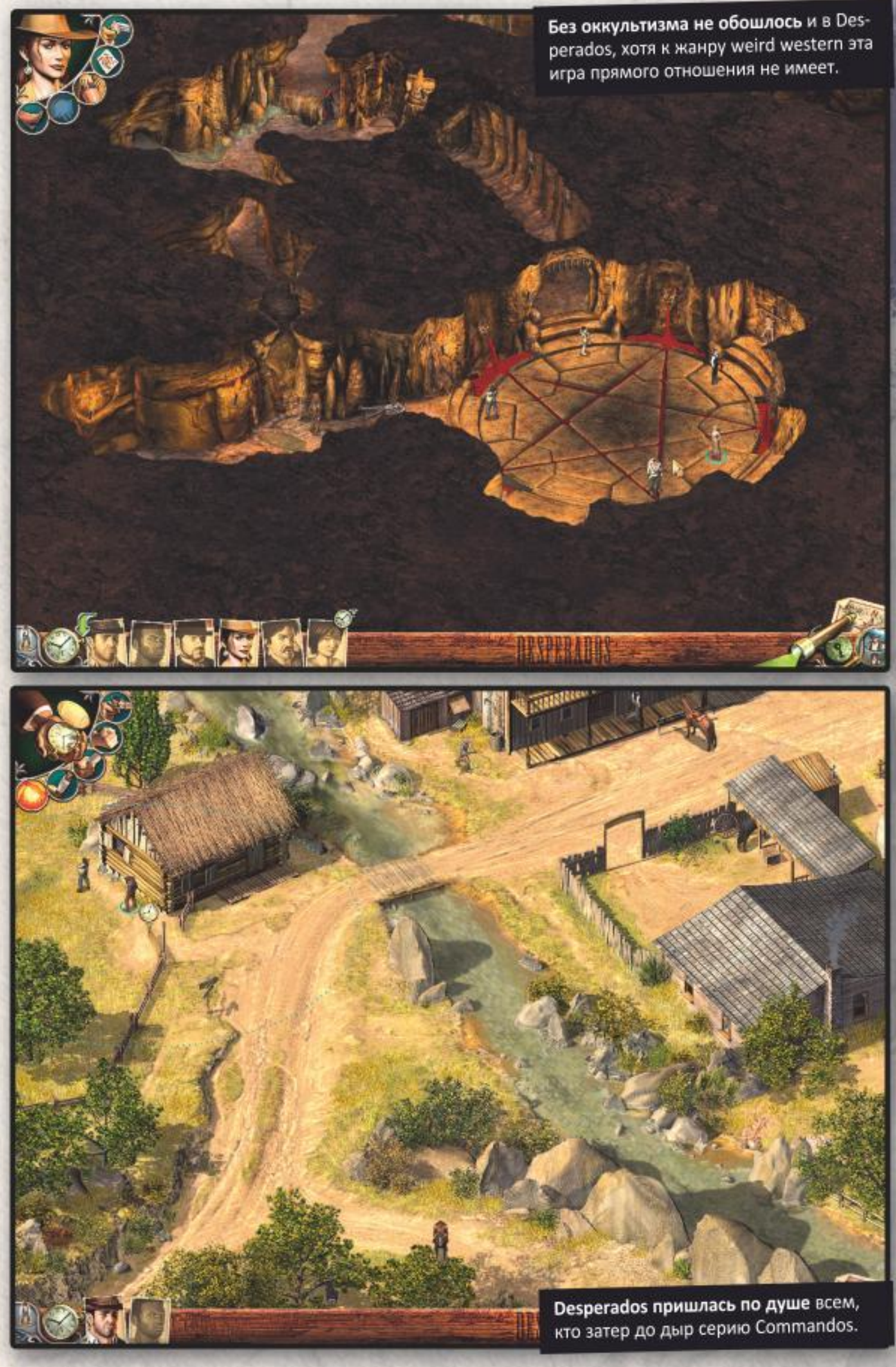
Месть не заставила себя ждать. Со знакомой по первой части командой из разносторонне развитых личностей, которую разбавил сын вождя индейцев, Купер берется за идентификацию личности новой загадочной фигуры криминального мира. Ну а в Helldorado вдова познакомившегося поближе с револьвером Купера Энджела Фейса похитила Дока Маккоя и в обмен на его жизнь потребовала от команды героев выполнить ряд мелких поручений — что в конечном итоге привело к стычке с новым антагонистом, El Cortador, и, куда ж опять без этого, спасению жизни президента Америки.

Шерифы и одинокие рейнджеры vs. отъявленные негодяи со шпорой в пушку — классический сюжет любого вестерна. Вспомним же те игры, чья история вращается вокруг этой животрепещущей для Дикого, дикого Запада темы.

ГРОЗА РЕСПУБЛИКИ

Начнем краткий экскурс по бандитам из прерий с Джесси Джеймса — личностью он был активной, а потому по сей день широко известен. Родился Джесси 15 сентября 1847 года в штате Миссури, а прожил, как оно и положено истинному предводителю группы особо опасных преступников, ярко, да мало — всего 34 года.

Отец Джесси, Роберт С. Джеймс, был весьма успешным фермером и предпринимателем, но, к сожалению, охватившая Калифорнию «золотая лихорадка» оказалась для него фатальной, и Джесси остался без отца в трехлетнем возрасте. Возможно, отсутствие состоятельного родителя с крепкой рукой определило дальнейшую судьбу Джесси и его старшего брата Фрэнка, а может, криминальные наклонности уж если есть, то никуда от них не деться. Ибо как таковая фигура отца в жизни Джесси все-таки присутствовала: после смерти мужа мать будущей грозы поездов и банков дважды постаралась обеспечить будущее своим многочисленным отпрыскам, в конце концов остановив свой выбор на докторе Рубене Сэмюэле. И жили бы они тихо да мирно, не случись в 1861-м гражданской войны между северными и южными штатами (наряду с Перл-Харбором и уничтожением Нью-Йорка всеми доступными Вселенной способами — одна из самых заезженных голливудских тем).



Без оккультизма не обошлось и в Desperados, хотя к жанру weird western эта игра прямого отношения не имеет.

Desperados пришлась по душе всем, кто затер до дыр серию Commandos.

СПАГЕТТИ И БОБЫ

Spaghetti western — широко известный субжанр фильмов, чье появление напрямую связано с именем Серджио Леоне, которому удалось вывести вестерны как направление в кино на новый уровень в середине шестидесятых годов прошлого столетия. Этот термин наиболее активно использовался американскими критиками и не раз упоминался журналистами других стран, впервую очередь из-за национальных корней этого киножанра (в качестве режиссеров и продюсеров «спагетти-вестернов» не всегда, но чаще всего выступали итальянцы), в Италии их называют просто western all'italiana. С 1960 по 1980 год было выпущено более шести сотен евровестернов (и так их тоже называют), а среди наиболее известных можно выделить хиты за авторством как раз Леоне: «За пригоршню долларов» (1964), «На несколько долларов больше» (1965), «Хороший, плохой, злой» (1966) и «Однажды на Диком Западе» (1968), выпущенные им совместно с, не побоимся этого слова, великим композитором Эннио Морриконе. Значительного успеха достигла и комедийная дилогия Энцо Барбони о ковбое по имени Троица с Теренсом Хиллом и Бадом Спенсером в главных ролях — «Меня зовут Троица» и «Меня все еще зовут Троица». Ну а закат жанра случился в середине семидесятых, когда ни Леоне, ни Барбони, ни их многочисленным подражателям ничего нового по теме вестерна сказать уже не было.

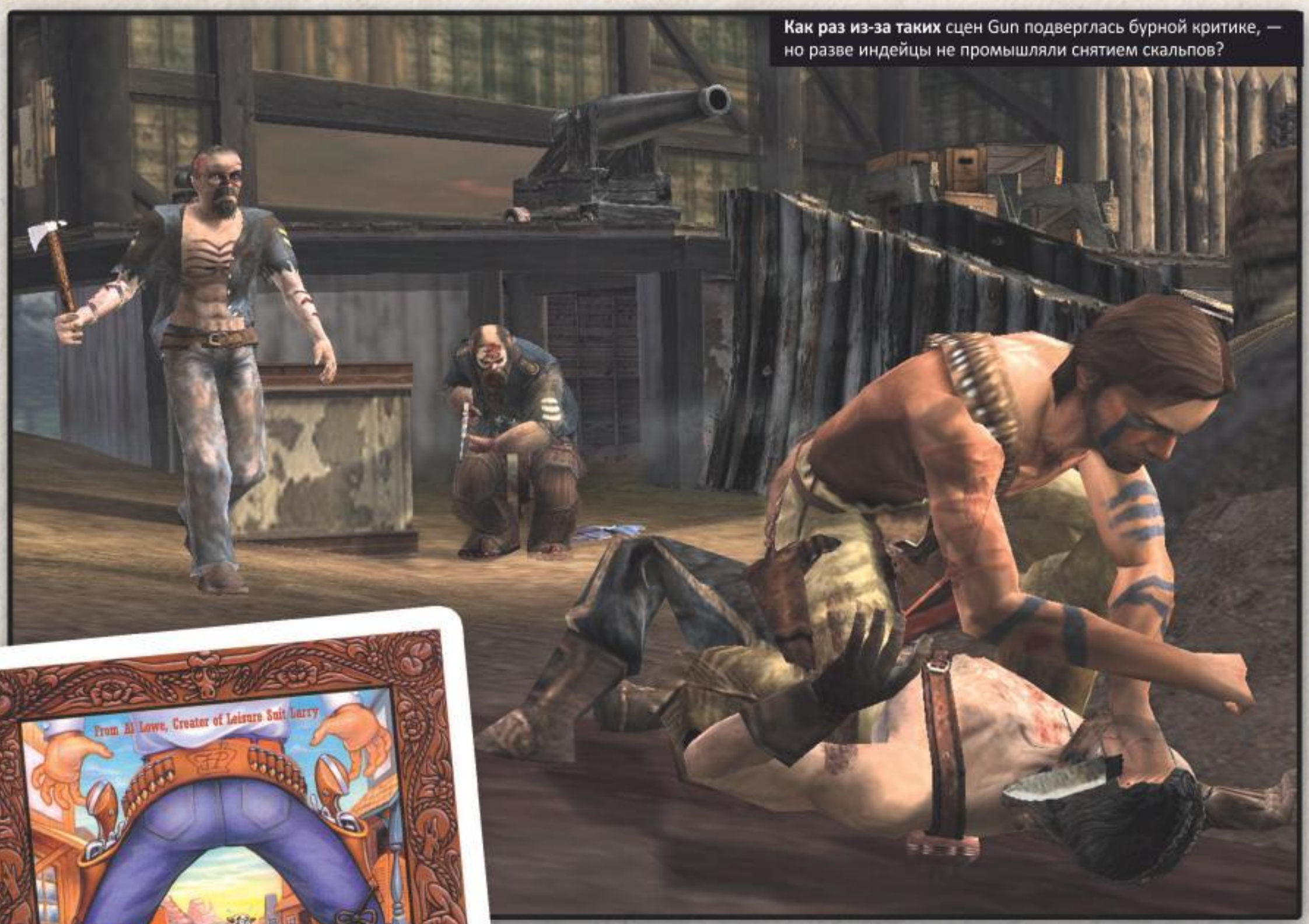
Жители Миссури, в их числе братья Джеймс, примкнули к армии Конфедерации, причем Фрэнк вступил в экстремистский отряд, члены которого жестоко расправлялись с мирным населением, исповедовавшим республиканские взгляды, казнили пленных и даже снимали с них скальпы. Такое поведение не могло остаться безнаказанным, и в мае 1863 года уже агрессивно настроенный республиканский отряд ворвался на ферму Джеймсов-Сэмюэлей, где попавших под горячую руку членов семьи подвергли пыткам, а главное, высекли юного Джесси. Если верить легенде, конечно.

А различить, где правда, где вымысел в биографии Джесси Джеймса, — задача не из простых. Например, есть версия, что после визита республиканцев он присоединился к Фрэнку и даже поучаствовал в резне в городе Лоуренс, когда было убито более двух сотен мужчин и мальчиков. Зато неоспоримый факт, что, когда война закончилась, атмосфера в Миссури менее напряженной не стала. До этого дважды раненный в грудь Джесси не перенес третьего выстрела, в самое сердце, и женился на своей кузине, которая лечила его от первых двух ран.

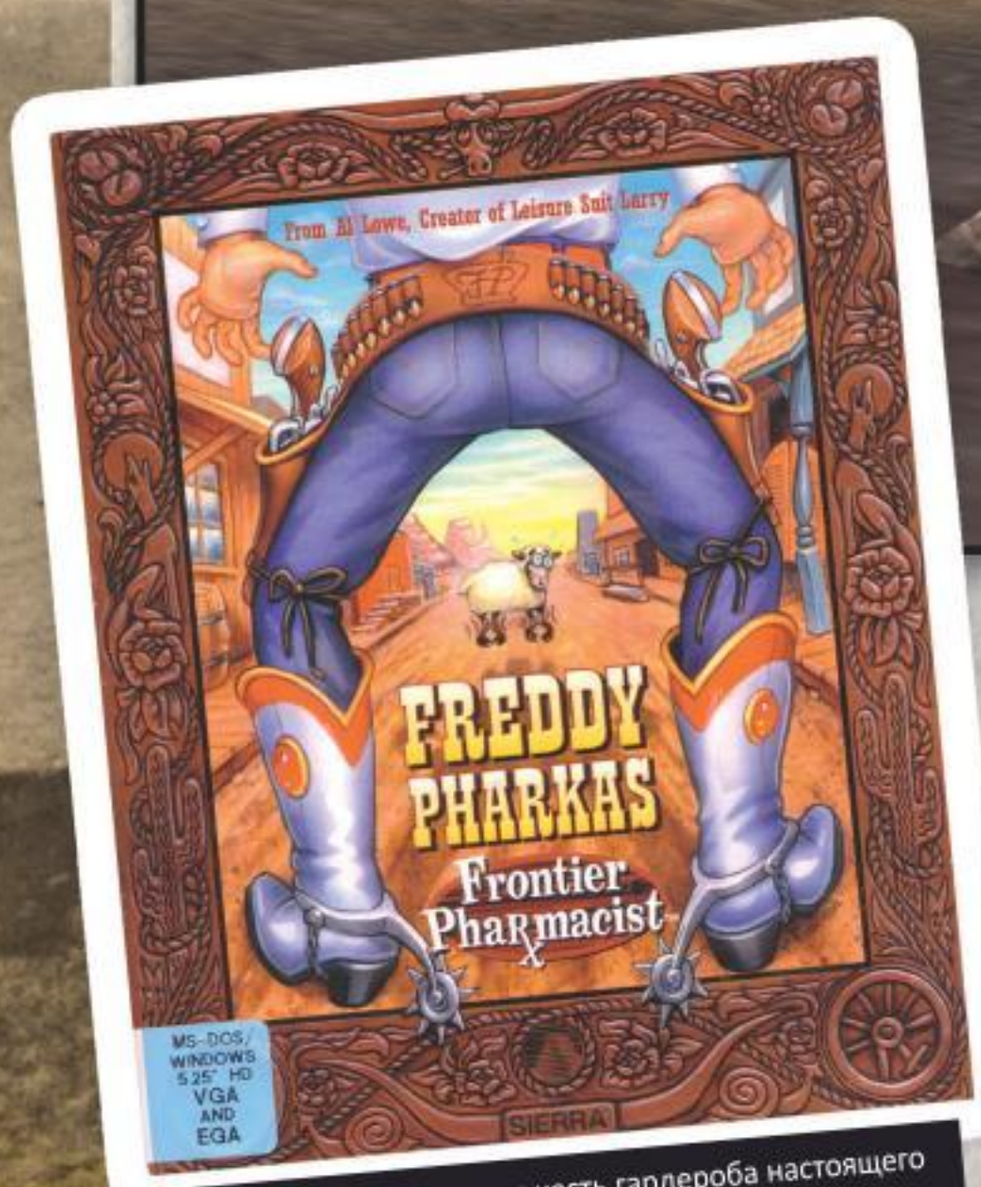
Семья, безденежье, дурная репутация и тяжелая ситуация в стране — достаточно, чтобы подтолкнуть многих к противоправным действиям. Первое организованное им на пару с братом ограбление банка произошло в местечке Либерти в 1866 году — во всяком случае, это самая распространенная версия начала их новой карьеры. Несмотря на десяток дерзких ограблений местных банков по всей стране, легенда Джесси Джеймса родилась лишь в декабре 1869 года, когда при ограблении банка в городке Галлатин он застрелили кассира и почти без всякой выручки героически скрылся от отряда полиции. Кассиру не повезло потому, что Джесси принял его за давнишнего врага со времен войны. Но информатор Джесси ошибся, и в результате пострадал ни в чем не повинный человек, зато история о смертельном риске из-за личной мести мгновенно вывела Джеймса на первые полосы газет.

Убийство гражданских редко вызывает одобрение общественности, поэтому, дабы уменьшить потоки негатива, льющегося со страниц всех печатных изданий страны, Джесси заключил сделку с Джоном Ньюманом Эдвардсом, редактором Kansas City Times. Преданный идеям Конфедерации, Эдвардс с удовольствием печатал сначала оправдательные письма Джесси, в которых он высказывал свою позицию по совершенным противоправным действиям, а затем и просто его сочинения на политические темы. Вот такой вот разносторонне развитый бандит.

Ну а дальше, как говорится, понеслось: банда Джесси разрасталась, ограбления становились все наглее и хитроумнее, и в результате их поисками занялось Pinkerton



Как раз из-за таких сцен Gun подверглась бурной критике, — но разве индейцы не промышляли снятием скальпов?



Шпоры — неотъемлемая часть гардероба настоящего ковбоя, даже если он фармацевт, как Freddy Pharkas.

National Detective Agency, чьей первой и основной задачей было остановить банду Джеймса и ликвидировать ее лидера. Алан Пинкертон, основатель и глава агентства, определил охоту на Джесси как личную вендетту, но поймать нового любимца Америки ему так и не удалось, ибо Джеймсу помогало все население страны, втайне мечтающее о возврате времен Конфедерации.

Все это плюс самопрезентация в прессе сделало из Джесси Джеймса этакого Робина Гуда Дикого Запада, хотя с бедными он ничем из нажитого преступным путем не делился, да и вообще никому, кроме себя, никогда не помогал. К 1881 году удача, как это обычно с бандитами случается, от него отвернулась, банда развалилась, а сам Джесси ушел в глубокое подполье, то есть на ферму к братьям Форд, последним людям, которым он еще доверял. И, как оказалось, зря — Боб Форд тайно вступил в сговор с губернатором Миссури, помешанном на поимке неуловимого преступника, и, руководствуясь принципом «цель оправдывает средства», подло уложил Джесси выстрелом в спину одним жарким апрельским деньком 1882 года.

Такая кончина только добавила ореола образу Джесси, вплоть до того, что в 1892-м некто Эдвард О'Келли зашел в салун, где в то время работал Боб Форд, и пристрелил предателя из дробовика (за что отправился в тюрьму на пожизненное). Хотя, откровенно говоря, Джесси Джеймс раз за разом обкрадывал население Америки исключительно ради собственной наживы, прикрываясь принципами Конфедерации, и мстить за него или возводить в ранг героя было абсолютно не за что, — но герои нужны во все времена.

В том числе и в 2001-м, когда о приключениях Джесси вспомнили ребята из **Ubisoft** и выпустили средненький, но все же успешный шутер **Gunfighter: The Legend of Jesse James** для PlayStation. Игра проста как два цента: игроку нужно отстрелить все, что движется на экране и, в свою очередь, хочет отстрелить его. От врагов можно прятаться, приседая и уклоняясь, но на завершение каждого уровня отводится определенное время. Не уложился — будь добр начать все заново.

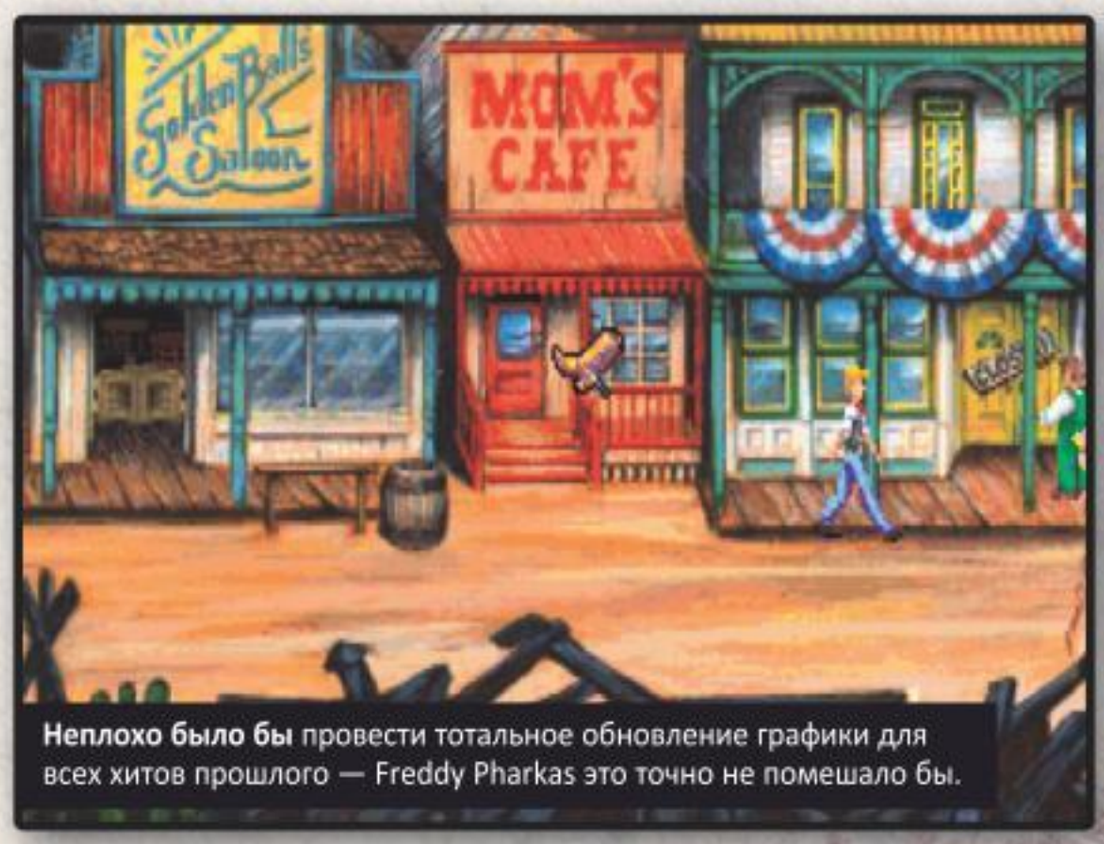
Народу этот процесс пришелся по душе, и в 2003 году силами Ubisoft было выпущено, уже для PlayStation 2, продолжение — **Gunfighter 2: Revenge of Jesse James**, — идейно от первой части ничем не отличающееся. Зато картинка стала посочнее, а действие пободрее.

Но гораздо чаще в качестве основного персонажа используется личность не историческая, а вымышленная, этакий симбиоз образов разных прославленных бандитов, правильнее даже сказать — стереотипизация этих образов. Как это было, например, с **American Laser Games**, предложившей игрокам разобраться с бандитом, скрывающимся под говорящим псевдонимом **Mad Dog McRee**.

ОСТОРОЖНО, ЗЛАЯ СОБАКА

Mad Dog McRee — наипростейшая аркада 1990 года выпуска, достойная упоминания в основном потому, что принадлежит к быстро вымершему жанру игр, полностью отснятых в формате кинофильма. Что в случае с Mad Dog ни в коей мере не умаляет радости от ее прохождения, зато просто противопоказано людям, страдающим болезненной привязанностью к качественной актерской игре, хорошей операторской работе и каким-либо спецэффектам.

История разбита на две части. В первой главный герой, именуемый Странником, забредает в мелкий безымянный городок, где узнает душещипательную историю о том, как дочь мэра за компанию с отцом была похищена шайкой отъявленных негодяев



Неплохо было бы провести тотальное обновление графики для всех хитов прошлого — Freddy Pharkas это точно не помешало бы.

Gun.Smoke пусть и косвенным образом, но вдохновила Rockstar Games на создание Red Dead Revolver.

под предводительством вышеупомянутого Mad Dog, уже давно терроризирующего окрестности. Девица в беде — это святое, поэтому бесстрашный герой кидается в бой со всем, что препятствует его благородной миссии по спасению мэрской семьи, путем своевременного кликанья мышью по выскакивающим с разных сторон экрана противникам. Список отснятых локаций включает пыльные городские улицы, тюрьму, салун и ферму — все основные достопримечательности Дикого Запада.

И здесь было продолжение, **Mad Dog 2: The Lost Gold**, вызывающее к сценаристам пару вопросов наподобие тех, что решались в первой серии третьего сезона популярного сериала **Sherlock** (в этом оригинальном ремейке от канала BBC по-своему объяснили, как Шерлок Холмс остался жив после схватки с Мориарти), а именно: как Мэд Дог остался целехонек после финальной дуэли со Странником, когда последний всадил в него как минимум десять пуль?

Как бы злодею ни удалось выбраться из этой затруднительной ситуации, он вернулся на путь террора и даже обзавелся сундуком с золотишком, который очередной безымянный герой будет разыскивать по мере отстрела индейцев, членов шайки Мэда и просто бандитов с мексиканскими корнями. А в конце, согласно закону жанра, уже вторая дуэль с этим олицетворением преступности, на сей раз действительно финальная.

Помимо этой дилогии, American Laser Games еще трижды возвращались к теме Дикого Запада в 1994 году с **The Last Bounty Hunter**, **Fast Draw Showdown** и **Shootout at Old Tucson**. Все три игры кардинально ничем от разборок с Mad Dog не отличаются, но для желающих отключить мозг и просто пострелять по «живым» актерам, ужасно забавно исполняющим свои роли, подойдут идеально.

Если в творениях American Laser Games комизм был следствием бюджетных ограничений, то в классической адвенчуре 1993 года выпуска **Freddy Pharkas: Frontier Pharmacist** от **Sierra On-Line** юмор — главная и хорошо продуманная изюминка. Главный герой, как следует из названия, аптекарь, прежде известный на все прерии стрелок, который решил подобрать себе профессию поспокойнее, но не тут-то было.

СТРАННЕЕ НЕКУДА

Weird western — субжанр вестернов, где традиционный сюжет сочетается с элементами хоррора, оккультизма или фэнтези. Этот жанр появился в начале 1970-х и ушел на страницы альтернативной истории с такими фильмами и комиксами, как «Дикий, дикий Запад», «Джона Хекс», «Звезда отваги» и многими другими.

В городке Корсголд, что в штате Калифорния (именно в этом месте в 1993-м располагалась штаб-квартира Sierra), где он решил открыть свой магазин, не все чисто: мелкий бизнес зажимают, шериф явно не чист на руку, да и мэр что-то упорно скрывает. С шутками да прибаутками Фредди берется раскрыть все секреты этого подозрительного городишки, причем создатель игры Эл Лоу, наиболее известный по **Leisure Suit Larry**, еще одному юмористическому хиту-на-все-времена от Sierra, не раз называл Freddy Pharkas своей самой смешной игрой.

Одна из отличительных черт Фредди — отсутствующее ухо, его отстрелил бандит по прозвищу Малыш Кенни, образ которого был списан с Билли Кида, еще одного знаменитого преступника из прерий. Его настоящее имя — Генри Маккарти, родился он в 1859 году, а прожил гораздо меньше Джесси Джеймса — всего 22 года. Опасная у них профессия.

Как и Джесси, в современной культуре Билли оказался очень популярен: ему посвящены аж 24 фильма, несколько песен

ПЕРВЫЙ ЗАЛП

Первым серьезным сражением между Севером и Югом стала битва при Уилсонс-Крик, случившаяся 10 августа 1861 года рядом с городом Спрингфилд, штат Миссури. Несмотря на то, что Миссури до последнего пытался держать нейтралитет, незадолго до битвы ситуация накалилась до предела, так что в начале августа 1861 года солдаты армии Конфедерации под командованием генерала Маккаллоха расположились лагерем рядом с республикански настроенным войском генерала Лайона. Генерала Лайона это, естественно, не устроило, и в пять утра десятого числа республиканцы нанесли удар по конфедератам, отбросив их кавалерию с холма, позже названного «кровавым». В течение дня армия Конфедерации трижды делала попытки нанести мощный ответный удар, и каждый раз неудачно, но перелом в ходе сражения все-таки случился, когда был убит генерал Лайон и республиканцы решили отступить. Преследования, однако, не произошло: солдаты Конфедерации были слишком плохо экипированы и организованы, чтобы его осуществить (что в дальнейшем и стало главной причиной их поражения в войне).

Карты, деньги, пара стволов... в Gunfighter: The Legend of Jesse James все как надо.

(например, **Pat Garret and Billy the Kid** Боба Дилана или **Billy Get Your Gun** Джона Бон Джови) и даже балет Аарона Копленда с предсказуемым названием **Billy the Kid**. Отчего такой ажиотаж?

Сын ирландских иммигрантов, к четырнадцати годам Билли остался без матери (от отца заботы было мало) и устроился работать в отель, хозяин которого быстро приметил старательного мальчика, единственного из всего персонала, кто ни разу не пытался что-либо украсть. В школе к Билли претензий тоже не было — скромный, тихий, вежливый, из чего историки сделали вывод, что, окажись он в благополучной приемной семье, проблем с законом у парня бы не было.

Но ему не повезло. Приемные родители остались без денег, и однажды от отчаяния он украл в одной из лавок головку дорогого сыра, был пойман, отпущен, потом опять пойман за хранение оружия, которое его попросил спрятать у себя школьный товарищ. Тут уж тюрьмы было не избежать, но Билли удрал из исправительного учреждения по дымоходной трубе и с этого момента ступил на скользкую дорожку, которая вскоре и привела его к гибели.

Через пару месяцев скитаний по стране он встретил Джона Р. Мэки, конокрада с шотландскими корнями, и на пару они своровали у местных солдат не один десяток скакунов. И тут опять невезение: в лавке кузнеца хозяин начал задирать юношу, завязалась потасовка, и щупленький Билли, прижатый к земле крупным противником, спустил курок, а выстрел оказался смертельным. Перепуганный содеянным парень сбежал из штата Аризона, но награда за его голову уже была выставлена, а значит, протекции можно было искать только у тех, кто сильнее. Так Билли вступил в одну из бандитских группировок помощнее и малопомалу начал завоевывать себе соответствующую репутацию ловкого стрелка и профессионального убийцы, с первого выстрела уложившего около двадцати человек. Что, в свою очередь, привлекло внимание шерифа Пэта Гаррета, закоренелого борца с преступностью, который и вынес Билли смертный приговор.

При каких точно обстоятельствах юноша погиб — не известно, но верно то, что попался он в одну из ловушек Гаррета и был им застрелен. А популярным образ Билли стал потому, что, в отличие от большинства других преступников, он был юн, симпатичен, весел и любим испанскими девушками, а главное, по большому счету, все время был жертвой обстоятельств, и, повернись его жизнь иначе, скорее стал бы аптекарем, как Фредди Фаркас.

НИ СТЫДА НИ СОВЕСТИ

Поучаствовать в эпическом противостоянии между хорошим парнем и целой группой плохих в 1997 году предложили разработчики из **LucasArts** в своем культовом шутере от первого лица **Outlaws**, одной из немногих игр в этом жанре, эксплуатирующих тематику вестерна.

Джеймс Андерсон, шериф в отставке, в один не очень приятный день вернулся домой после визита в продуктовый магазин и обнаружил, что его дом подожжен, жена смертельно ранена, а дочь похищена негодяями из шайки грозы всех железных дорог

Lucky Luke в кино и играх. Жан Дюжарден неожиданно суров.

Америки Боба Грэхема. Цели у Боба четкие — запугать всех обывателей и тем самым вынудить продать ему свои земли для очередных темных делишек. Но, к несчастью для Грэхема, его пособники слишком буквально поняли приказ, за что злодеи и нарвались на вендетту в лице мистера Андерсона. В процессе выполнения квеста по отстрелу Боба Грэхема и его бравой команды выясняется несколько любопытных деталей из прошлого отставного шерифа, события приобретают оттенок драмы плюс появляется возможность выполнить несколько дополнительных миссий по поимке преступников из времен начала карьеры Андерсона.

Outlaws не имела как такового коммерческого успеха, зато обзавелась верной, хоть и небольшой, группой поклонников, до сих пор ратующих за выпуск продолжения (на что надежды, впрочем, откровенно нет). Помимо интересной истории, качественного саундтрека и бодрого геймплея, Outlaws привнесла в игроиндустрию такое нововведение, как снайперский прицел, за что ей большой респект и вечная память (в частности, от Джона Ромеро, соучредителя **id Software**).

Любого понравившегося плохиша можно выбрать в мультиплеерном шутере от третьего лица **Lead and Gold: Gangs of the Wild West** от **Fatshark** 2010 года выпуска — не все же с ними только бороться! На выбор даются семь режимов многопользовательской игры, включая оборону форта и налет на золотоносную шахту, и четыре класса персонажей — каждый со своими уникальными способностями, оружием и «синергиями» (усилители способностей всех членов команды). Классы персонажей были придуманы как комбинация всех существующих архетипов обитателей Дикого Запада. По словам Стефана Альстрема, одного из специалистов по визуальным эффектам, у каждого члена их команды были свои представления о том, как на самом деле могли выглядеть ковбои и их противники, и, чтобы никого не обидеть, сделали сборную солянку из всех мнений. А сценаристы сосредоточились на выборе вооружения, наиболее соответствующего каждому из четырех получившихся героев, чтобы и баланс соблюдался, и логика присутствовала.

Lead and Gold получила в основном позитивные отзывы, в первую очередь за антураж и дизайн персонажей, а также простоту исполнения при невысокой цене за коробку с приключением. Но далеко не всегда на Дикий Запад можно отправиться всего за пригоршню долларов — особенно если дело касается Больших Хитов.

КРАСНЫЙ ПАРТИЗАН

Ориентируясь на свой успешный проект Gun.Smoke (о котором мы рассказали в первой части статьи), в Capcom взялись за производство нового вестерна, но в 2002-м бросили эту трудновыполнимую затею. Однако наработки остались, чем не преминули воспользоваться ребята из **Rockstar Games** и приобрели права на игру с многозначительным названием **Red Dead Revolver**. Поменяв стиль игры с weird west на spaghetti western, они заодно повысили игре рейтинг за счет потекших кровавых рек и усиления реалистичности происходящего на экране. Такой подход однозначно сработал, причем до такой степени, что в 2010 году RDR была внесена в оглавление книги «1001 видеоигра, которую вы обязаны попробовать перед смертью», а также принесла создателям сундук золота и любовь поклонников.

Здесь тоже все вертится вокруг темы предательства и неизбежной мести: в 1880-м два приятеля, Нэйт и Гриф, находят в горах не абы что, а самый настоящий клад, делят его поровну и в честь удачной находки заказывают два револьвера, каждый — с клеймом скорпиона. Казалось бы, вот и хеппи-энд да бочка с виски, ан нет: Гриф попадает в плен к мексиканцам и, чтобы спасти свою жизнь, вступает в сговор с захватившим его капитаном Диего (другими словами, сдает Нэйта мексиканцам со всеми потрохами, а также женой и сыном). Подлые враги нападение на ферму совершили неожиданно, и на этом история точно бы закончилась, не окажись сын Нэйта, Рэд, парнишкой отчаянным и проворным. Сбежав от убийц, он прихватил с собой отцовский револьвер, а спустя годы встал на тернистую тропу охотника за головами (и легко догадаться, чья конкретно голова его на самом деле интересовала).

Эрнан Кортес, гроза ацтеков.

Начиная с 2005 года в прессе стали активно циркулировать слухи о том, что Rockstar Games готовятся вернуться к прославившей их теме Дикого Запада, а в 2009-м они полностью подтвердились, когда была анонсирована **Red Dead Redemption** (на стадии разработки проходившая под кодовым названием Old West Project).

Игра вышла в 2010 году, и на этот раз в роли охотника за головами выступал некто Джон Марстон, бывший преступник, работа-

На персонажей в Lead and Gold: Gangs of the Wild West смотреть очень даже приятно — дизайнеры постарались на славу.

ющий на правительство, так как это самое правительство взяло в заложники его жену и сына. Задача Марстона — найти трех бывших членов его собственной шайки и положить конец их кровожадным бесчинствам.

В Red Dead Redemption, по-прежнему шутере от третьего лица, игрок перемещается по открытому миру со всеми вытекающими отсюда радостями — возможностью исследовать прерии, пока кактусы в глазах не начнут двоиться, пешком или на верном скакуне, отстреливать всех, кто косо на Джона посмотрит, но при этом отвечать за свои поступки (в игре есть система морали, все принятые решения влияют на уровень чести и славы, а также на то, кто и в каких количествах будет готов с Марстоном общаться).

На этапе разработки соучредитель Rockstar Дэн Хаузер много жаловался на то, что RDR для их команды оказалась настоящим кошмаром и сплошной головной болью с точки зрения технологии, по сравнению с работой над **Grand Theft Auto 4**, из которой в RDR перекочевала система «wanted», или «особо опасен», когда при совершении преступления рядом со свидетелями последние прямиком бегут к ближайшему полицейскому участку и трезвонят на всю округу об увиденном. В результате свидетеля можно убить или подкупить, а если дурная репутация Марстона будет зашкаливать, разобраться с ним пришлют маршала из США или капитана из Мексики, от которых можно убежать или, опять же, поговорить по-мужски. Еще один вариант развития событий — Джону могут повстречаться охотники за головами, и тут сценарий один — «убить или быть убитым», поэтому, чтобы не ходить с хвостом из желающих познакомиться с револьвером Марстона поближе, награду за свою голову можно оплатить самостоятельно на любом почтамте или хотя бы предоставить оправдательное письмо.

Для путешествий предоставляются два выдуманных американских штата и один мексиканский: Нью-Остин, Вест Элизабет и Нуэво Параисо. По времени события разворачиваются в 1911 году, когда эпоха фронтира (от англ. frontier — граница между освоенными и неосвоенными поселенцами землями; в истории и литературоведении — понятие, обозначающее эпоху освоения свободных земель на западе США) подошла к концу, ковбои и бандиты практически исчезли в пустошах на фоне заходящего солнца, стали появляться такие диковинки, как первые автомобили, пулеметы и нефтяные вышки (этим событиям посвящен роман Эптона Синклера «Нефть», также существует одноименная экранизация за авторством Пола Андерсона).

Эпоха фронтира ознаменовалась тем, что благодаря заключению сделок и договоров с иностранными государствами, политическим компромиссам на всех властных уровнях, военным достижениям, строительству больших и малых городов, ферм, ранчо и значительной миграции из Старого Света в Новый новоиспеченные граждане США смогли в рекордные сроки освоить целый континент. Как утверждал историк Фредерик Тернер в своем «тезисе о фронтире», этот процесс превратил типичного европейского жителя во что-то абсолютно новое, то есть в американца, чьи ценности сфокусировались на вопросах равенства, демократии, оптимистичного подхода к окружающей действительности (без оптимизма первооткрывателям никуда), а также индивидуализма, уверенности в себе, жестокости и бесцеремонности (и без этого пионерам новых земель не обойтись).

В этот период произошло много ключевых для дальнейшего развития страны событий, начиная с франко-индейских войн, или войн между Францией и Великобританией, когда французы пытались за счет индейцев укрепить свои колониальные позиции, но продули по полной и лишились всех канадских земель к западу от Миссисипи. На уроках истории также подробно освещаются покупка земель штата Луизиана за 15 миллионов в долларовом эквиваленте, продолжительный конфликт британцев со всеми, кто под горячую руку подвернется, культура трапперства (не менее подробно освещенная в **Assassin's Creed 3**), охоты и скаутов, война с Мексикой, которая не захотела отпустить Техас в 1836 году, а пришлось, калифорнийская «золотая лихорадка», радикально повлиявшая на экономику штата, появление почты, железных дорог и, конечно, крайне популярный период ковбоев и бандитов, к которому мы плавно возвращаемся со следующим большим хитом — серией **Call of Juarez**.

КРИЧИ, ДА ПОГРОМЧЕ

Знакомый не понаслышке многим шутер от первого лица, изначально носивший гордое название Lawman, вышел в 2006 году стараниями польских разработчиков из компании **Techland** и вплоть до 2013 года регулярно обзаводился сиквелами и приквелами (причем **Call of Juarez: The Cartel**, где место действия — современные Лос-Андже-

Пускай жанр киноигр умер, но с Mad Dog McRee можно вновь ощутить все его прелести… и нелепости.

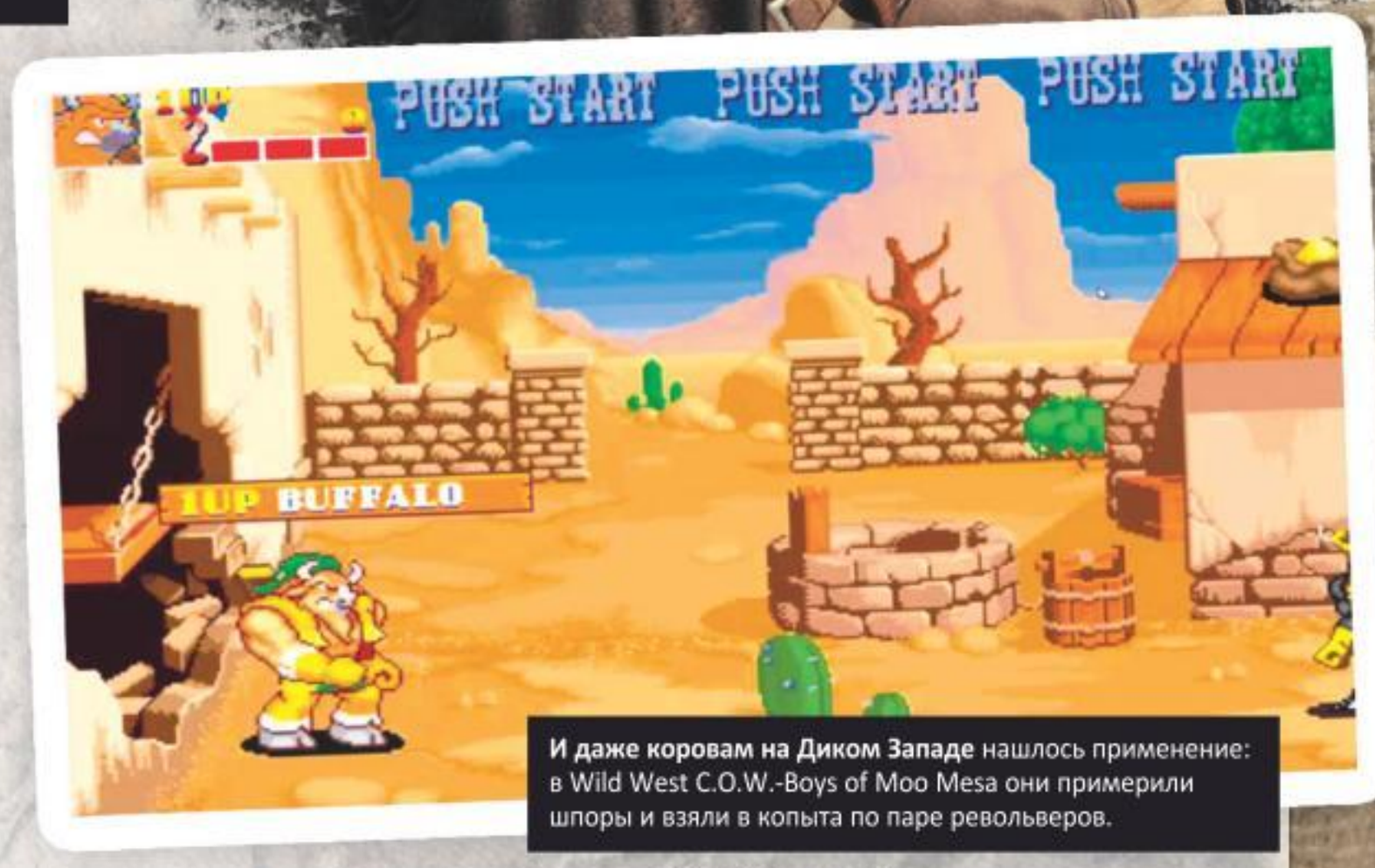
лес и Мексика, позорно провалился по всем пунктам, что наиболее точно отразило издание Edge: «Шутеры от первого лица, как и фильмы жанра экшен, могут быть либо безупречными, либо откровенно глупыми. Этот стремится к первому, но на деле оказывается вторым…»).

Помимо очевидной схемы работы шутера от первого лица, среди собратьев по цеху Call of Juarez выделился за счет наличия, по сути, двух игр под одной обложкой: сюжетные главы первой части делятся между Рэем Макколом и его племянником Билли Кенделом, и в то время, как уровни для Билли в основном нацелены на прохождение в стелс-режиме, то преподобный Рэй предпочитает причащать врагов на бегу свинцом и прямо в лоб. Для Билли предусмотрена возможность вооружиться луком и стрелами, чтобы нейтрализовывать всякую живность вроде волков и змей, а Маккол может выбирать между двумя револьверами либо вариантом, когда револьвер в одной руке, а в другой — Библия (плюс из Библии можно зачитывать вдохновляющие в бою пассажи).

Сама история вращается вокруг семейных разборок на фоне поисков утраченного сокровища — золота, которое было собрано для уплаты выкупа за императора ацтеков Монтесуму, но конкистадорам так и не передано, впоследствии утеряно, ну и, как оно в таких случаях обычно бывает, в результате стало считаться проклятым.

Имя «Монтесума» наиболее точно переводится как «Тот, кто является владыкой гневным» — императору ацтеков по должности другим быть и не положено. Интересующий нас Монтесума II занял трон исключительно благодаря своим проворности и упорству, так как в очереди престолонаследников он стоял далеко не на первой ступеньке (всего лишь шестой или даже восьмой сын императора Ахаякатля и его двоюродной сестры, а у ацтеков было принято многоженство).

В результате, чтобы обратить на себя взор властвующих родственников, Монтесума с юных лет участвовал во множестве военных походов и отличился в каждом, за что был лично представлен императору Ахвицотлю, далее был выдвинут на пост в высшем государственном совете, пиком же его карьеры стала женитьба на дочери короля города Экатепека, чей престол ему в результате и достался. После ряда передвижек на государственных постах он добрался до титула императора и занялся активным реформированием ацтекского царства, но приход Кортеса в Теночтитлан, столицу империи, всем его начинаниям положил конец.



И даже коровам на Диком Западе нашлось применение: в Wild West C.O.W.-Boys of Moo Mesa они примерили шпоры и взяли в копыта по паре револьверов.

Монтесума попал в плен к испанцам, и тут храбрость почему-то не проявил — предложил индейцам покориться завоевателям без боя, чем разочаровал всех и каждого. Был убит своими же соплеменниками, или убили его все-таки испанцы, более не видевшие смысла держать Монтесуму в качестве заложника (его биография — сплошные загадки и противоречивые версии, поэтому, возможно, есть смысл прочитать роман Г.Р. Хаггарда «Дочь Монтесумы», хотя бы увлекательный взгляд на события тех времен).

Потерянными сокровищами Монтесумы рьяно интересовались многие кладоискатели на протяжении веков после ухода испанцев из Теночтитлана (а кто-то и до сих пор прикидывает, где император мог их спрятать), но было там золото или нет в таких количествах — вопрос спорный. Сценаристы Call of Juarez сочли, что было, чему и посвятили приключения героев как первой части, так и приквела к ней — **Call of Juarez: Bound in Blood**.

А вот решением вопросов реализма на почве вестерна увлеклись ребята из **Neversoft**, при содействии **Activision** выпустившие успешный как с точки зрения результатов продаж, так и с позиции наградособирательства экшен **Gun.**

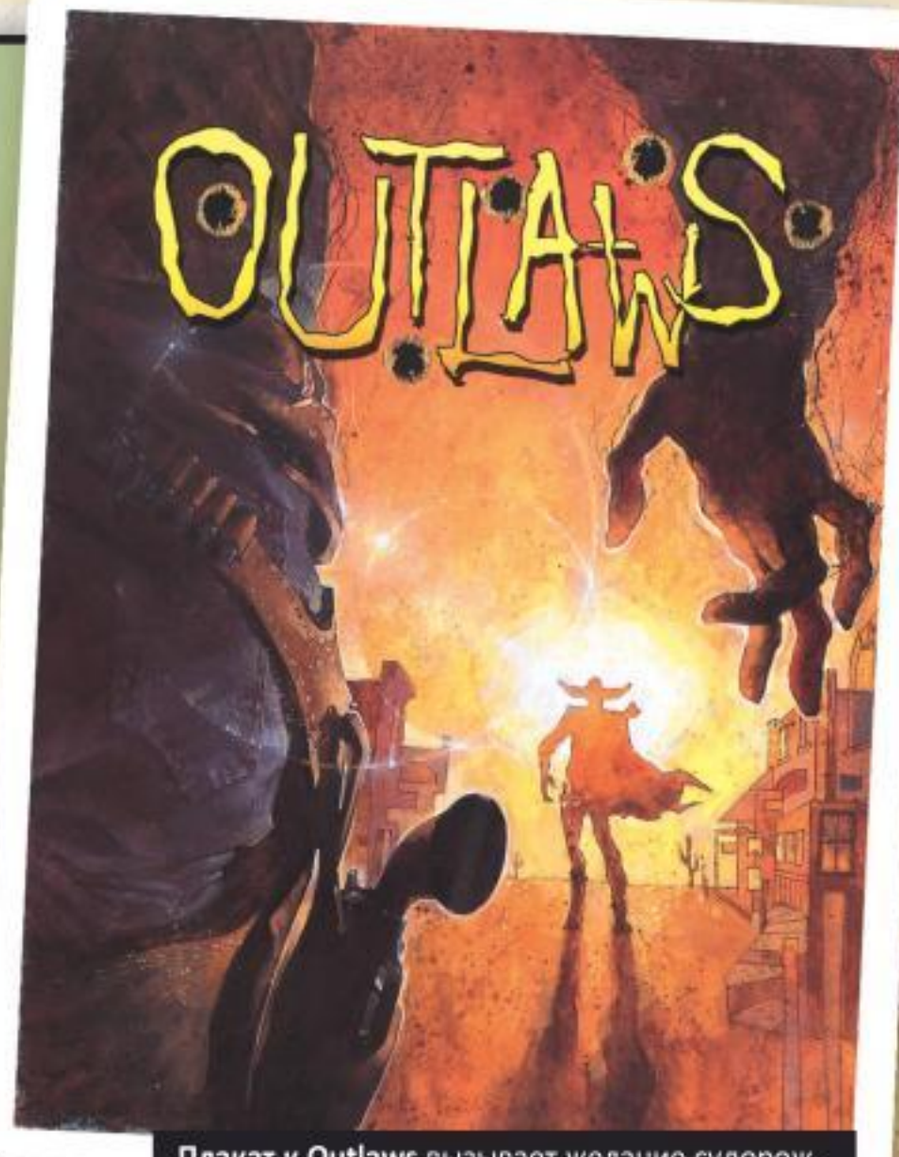
ИНДЕЙЦАМ БОЙ!

Из имеющегося в наличии временного отрезка Neversoft выбрали год 1880-й, а набор локаций представлен штатами Аризона, Колорадо, Канзас и Нью-Мексико. На озвучку набрали людей посерьезней (тут и Лэнс Хенриксен, и Крис Кристофферсон, и Рон Перлман, и Томас Джейн), а сценарий доверили Рэндаллу Джансону, маститому автору, чье перо вывело такие вещи, как, например, сценарии к фильмам **The Doors**, **The Mask of Zorro**, **Sunset Strip** и несколько эпизодов небезызвестных **Tales from the Crypt**.

В Gun мир открыт для исследований и многочисленных боев от третьего лица, причем, помимо стандартных бандитов и индейцев, протагонист со звучным именем Колтон Уайт свободен охотиться также и на диких лошадей, быков, бродячих собак и — о ужас! — домашних зверушек с ферм. Но правозащитников взволновали отнюдь не их безвинно отнятые жизни, а сотни и тысячи индейцев, уложенные Уайтом на пыльных дорогах во время его кровожадных приключений.

Ассоциация, ратующая за права оставшихся в Америке индейцев, **The Association for American Indian Development**, даже объявила игре открытый бойкот, сообщив в своем заявлении, что Gun порочит их честный образ в глазах общественности и детей ничему хорошему не учит, а наоборот, создает превратное представление об исторических событиях.

Oddworld: Stranger's Wrath — прекрасный пример представителя редкого субжанра weird west.



Плакат к Outlaws вызывает желание судорожно поискать револьвер на поясе или нажать в меню кнопку «Старт».

Ассоциация прибегла к вполне логическим доводам: почему нельзя и помыслить о том, чтобы в свет была выпущена игра, где в качестве основной цели прямо указывается истребление мексиканцев, ирландцев, афроамериканцев или евреев, зато с индейцами можно разбираться сколько и как душе угодно?

Вопрос риторический, но Activision нашла на него ответ. В официальном заявлении компании было сообщено следующее: «Activision не оправдывает и не осуждает ничто из происходившего на Американском Западе в 1800-х. Gun была создана, чтобы показать все тяготы жизни на фронтире в те времена. В намерения Activision не входило оскорбить какую-либо расу или этническую группу, и мы извиняемся перед всеми, кто мог быть оскорблен тем, как в игре были показаны эти исторические события, но обращаем ваше внимание на то, что это те же самые исторические события, которые подобным образом уже не раз были показаны в фильмах, других видеоиграх, книгах, телевизионных передачах и иных СМИ». Так что защитники прав индейцев оставили Gun в мире и покое, а **GameSpy** и ликующая толпа поклонников, чье число к 2008 году перевалило за 1,5 млн человек (судя по проданным только в США копиям), присудили игре главный приз за «Лучший экшен для Xbox 360».

В таких случаях обычно раздается закономерный вопрос: а что же продолжение? В течение 2006-2007 гг. такие слухи действительно упорно циркулировали, но штаб-квартира Neversoft упорно молчит, так что, как и в ситуации с Outlaws, надежду хранит лишь самый преданный фанат.

История историей, но и на Диком Западе случается своя экзотика. То зуб вампирский у ковбоя прорастет, то щупальце у коня вместо хвоста по земле нервно застучит, то самурай пожалует в прерии... Пора познакомиться с нетрадиционным подходом к вопросу шпоры и револьвера.

ПРОКЛЯТЬЕ В ТЕМНОТЕ

На дворе 1926 год, и популярность Эдварда Карнби, героя двух первых частей серии **Alone in the Dark**, растет как грибы под воздействием ультрафиолета. Где популярность, там и новые клиенты: частному детективу, специализирующемуся на проявлениях сверхъестественного посреди обыденности, поступает новый заказ — разведать детали исчезновения съемочной команды в городе-призраке, затерянном в пустыне Мохаве, что в южной Калифорнии. Приехав на место, Эдвард выясняет, что город проклят, а за исчезновение бедолаг, трудившихся на благо кинематографа, ответственен ковбой с непробиваемым именем Джед Стоун.

Таким необычным образом темой третьей части знаменитой хоррор-серии стал Дикий Запад, и по мере исследования города Карнби посредством ружья и револьвера вступает в контакт с заявившимися в наш мир ковбоями из мира потустороннего, а также зомби обыкновенными и агрессивными потерянными душами, а в самом конце действа пообщаться придется и с жертвами радиоактивных мутаций.

Пустыня Мохаве действительно знаменита городами-призраками, их немало осталось после пика «золотой лихорадки», когда поселения золотоискателей возникали так же быстро, как истощались рудники. Одно из самых крупных называется Калико, его жители работали на серебряных рудниках. Многие другие городки обезлюдели после того, как вместо дорог, рядом с которыми они были построены, возникли современные автомагистрали и жизнь утекла в другом направлении.

Зато в 1876 году жизнь била ключом — кровавым уж точно, а как иначе, если на тропу войны выходит разыскиваемый всеми преступник Джерико Кросс, по воле случая ставший вампиром, а затем насильно вовлеченный в борьбу между светом и тьмой тайной организацией, чья цель — срубить на корню всю сверхъестественную

Проблемы с игровыми автоматами — все время требуют монет, даже если ты один из Sunset Riders.

гиперактивность. В качестве последней выступает лорд-вампир Лазарус Малкот, с которым разговор у Кросса пойдет на личные темы — именно зубки Малкота стали причиной его вампиризма.

Darkwatch: Curse of the West, шутер от первого лица, выпущенный для PlayStation 2 и Xbox в 2005 году, и в народ пошел хорошо, и критикой был встречен благосклонно благодаря толковому экшену, оригинальному сюжету и способу его подачи в виде смеси из хоррора, стимпанка и, конечно, вестерна. Однако и тут сиквела не случилось: Darkwatch задумывался как серия игр, где местом действия должны были стать разные места в разные временные периоды (в списке фигурировали Древний Рим, эпоха крестовых походов и Вторая мировая война). Идея была не в том, чтобы рассказать историю Джерико Кросса, а чтобы показать развитие организации, в которую его угораздило вступить, со времени ее появления до наших дней.

Но наполеоновские планы **High Moon Studios** так и остались нереализованными: несмотря на то, что **Darkwatch 2** находи-

Рэд из Red Dead Revolver и лошадью правит мастерски, и с монашкой договориться сумеет, и врага с одной пули подстрелит.

лась в разработке с 2005 по 2007 год для PlayStation 3 и Xbox 360, издатель поставил на ней крест, а High Moon сосредоточились на **Transformers** и **Deadpool**. В результате ряд игровых изданий, например GamesRadar, выразили сожаление, что франшизы не будет, в то время как десятки игр гораздо хуже и по качеству исполнения, и по идейной наполненности получают не то что одно, а парочку продолжений.

Не у всех франшиз судьба столь печальна — Oddworld, вселенная, придуманная и регулярно расширяемая умельцами из **Oddworld Inhabitants**, затронула и тему вестерна в экшен-адвенчуре **Oddworld: Stranger's Wrath**. История посвящена приключениям несущего ужас и разрушения охотника за головами с незамысловатым прозвищем Stranger. Задача у него тоже незамысловатая — на протяжении всей игры он ловит преступников, чтобы получить за них награду, а накопленное собирается потратить на некую загадочную миссию, от которой зависит его жизнь. Зато замысловата система поимки преступников: Стрейнджер использует «живую амуницию», то есть вооружен он насекомыми и маленькими млекопитающими (все, естественно, коренные обитатели Oddworld или существа сугубо вымышленные).

Если уж странные мохнатые существа надевают шляпы и ковбойские ботинки, то чем хуже самураи? В **Samurai Western**, эксклюзиве для PlayStation 2 от **Acquire**, вооруженный соответственно своему званию самурай Годзиро Кирю отправляется на Дикий Запад с целью нахождения своего брата Рэндо.

Игра — стопроцентный экшен. Рубим, деремся, прыгаем, бегаем, опять рубим. Этот бойкий процесс разборок с населением Америки поделен на несколько стадий, задача каждой — порубить на куски всех, кто попадает в поле зрения Годзиро (а таковых, прямо скажем, немало). Мечей на выбор несколько дюжин, а стилей их использования — пять, плюс у каждого стиля есть свои уникальные особенности, так что тут все предусмотрено для нескучного времяпрепровождения: наш герой крут настолько, что может отбивать мечом пули или уворачиваться от них не хуже Нео из «Матрицы». К тому же, если в одиночку играть надоедает, можно позвать товарища. Ему достанется роль Ральфа, загадочного стрелка, который быстро становится союзником Годзиро.

■■■

Несмотря на кажущуюся простоту и тематическую однонаправленность (ковбои да индейцы, шерифы да бандиты — развернуться негде), история Дикого Запада охватывает промежуток более ста лет, а значит, при творческом подходе к проблеме и здесь всегда есть что сказать. И хотя большинство посвященных этому историческому периоду игр так или иначе экшены, если не полениться, то можно и RPG неплохую заделать, и для квеста места немерено, и стратегии есть где развернуться. Одно точно: на протяжении последних аж тридцати лет к теме вестерна разработчики обращались с завидной регулярностью, и почти всегда выходило это у них успешно. Так что если в кинематографе ковбои и бандиты задумчиво смотрят на проходящий мимо денежный поезд, то в игроиндустрии они скачут за ним на полной скорости, погоняя верных скакунов. Ждем новинок и отчаянных приключений, пожевывая неизменную сигару и натянув шляпу поглубже, — вдруг шериф заглянет на огонек! ■

Помимо детективной деятельности, Алан Пинкертон увлекался написанием романов.

ПИТЬ ИЛИ НЕ ПИТЬ

Что же пили настоящие ковбои? Разъясняем — пульке. Это мексиканская водка, изготавливаемая никак не из кактуса, а из агавы, крепостью 5-6 градусов. Древние ацтеки потребляли ее исключительно в связи с религиозными обрядами (ну и дома по-тихому). Не путать с текилой, которую также часто называют водкой из кактуса, хотя это в корне неверно. Текилу тоже делают из агавы (которая вовсе не кактус, а растение из семейства лилейных, хотя внешне на него отдаленно похожа), причем из трех сотен видов агавы для производства текилы подходит лишь голубая, которую выращивают как минимум восемь лет (а лучше десять, чтобы сердцевина успела дозреть). Одно взрослое растение может дать до ста литров сока, из которого и делают пульке, похожую на пенистое молоко. А вот если пульке переработать, то получается мескаль — плохо очищенная водка, которая вызывает сильное опьянение и головную боль. Текила, в свою очередь, разновидность мескаля, так сказать, его облагороженная вариация.

ГРЕКИ ПРОТИВ

ВЫБЕРИ СВОЙ ПУТЬ

Вы смотрели Олимпиаду 2014?

Да

Вы уважаете Зевса и Аида?

Да

Демократия – власть народа – гораздо эффективнее тирании?

Нет

Нет

Татуировки украшают мужчину?

Да

Да

Нет

Да

Вы грек

Ваш пытливый ум, радостное восприятие жизни и свободный дух могли бы сделать вас настоящим греком. Вы не боитесь мрачных богов или всесильных царей и готовы отчаянно и смело бороться за свою свободу и независимость.

ПЕРСОВ

СТАНЬ БОГОМ

Стремление к новому и неизведанному делает вас настоящим персидским воином. Вам не страшны тяготы и лишения походной жизни, но вы нуждаетесь в жестком и сильном руководителе, который будет вести вас за собой.

КИНО

300 СПАРТАНЦЕВ: РАСЦВЕТ ИМПЕРИИ
300: RISE OF AN EMPIRE

Жанр: фэнтезийный боевик
Режиссер: Ноам Мурро
Сценаристы: Зак Снайдер, Курт Джонстад
В главных ролях: Салливан Степлтон, Ева Грин, Лина Хиди, Ганс Мэтисон, Родриго Санторо, Скотт Берн, Дэвид Уэнэм, Джек О'Коннелл, Нэнси Маккрамб, Кэйтлин Кармайкл
Премьера: 6 марта

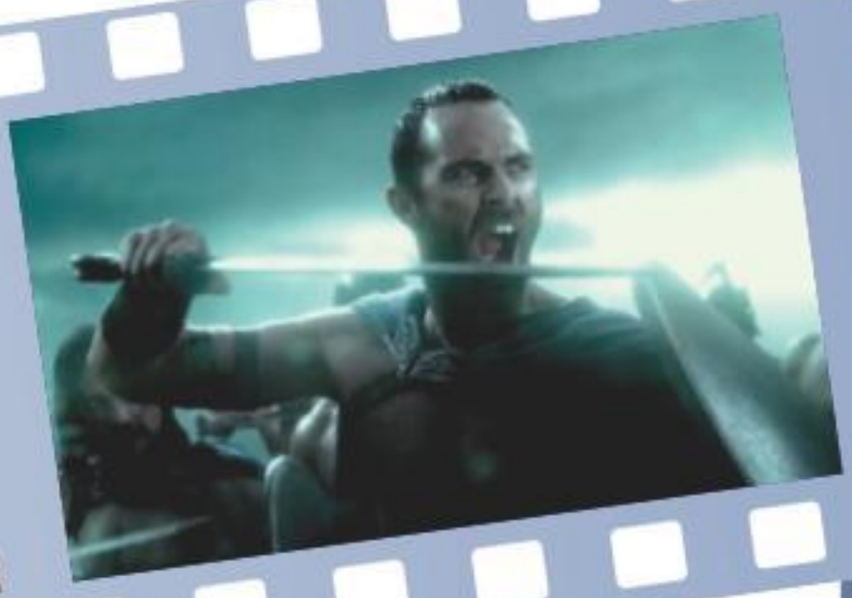
Семь лет назад Зак Снайдер закончил картину «300 спартанцев» крайне изящным образом. Фильм выглядел завершенным. История царя Спарты Леонида и его верных воинов, отважившихся сразиться с персидскими ордами, была рассказана до конца — к сожалению, не победного. Война с возомнившим себя божеством царем Ксерксом и его бесчисленными армиями только начиналась, и очевидно было, что для обороны Греции потребуется не один талантливый военачальник и не одна сотня воинов. Сиквел так и просился на экран. И хотя фильм не раз упрекали в исторической недостоверности и примитивизме сюжета, кассовые сборы, в несколько раз превысившие бюджет картины, и восторг зрителей, моментально растащивших фильм на цитаты, доказали, что ленты о чести и мужестве, прямолинейные и кровавые, все еще в цене.

Действие фильма «300 спартанцев: Расцвет империи» разворачивается на море. Флот Афин пытается остановить продвижение армии Ксеркса дальше на север. Но в одиночку им не выстоять. Фемистокл призывает все греческие полисы объединить силы и дать персам достойный отпор. Вместе у хитроумных греков и одержимых жаждой мести спартанских воинов есть хоть и призрачный, но шанс на победу.

Талант работающих с ним художников и дизайнеров Снайдер в полной мере продемонстрировал еще в первой картине. Эксцентричный Ксеркс и сражающиеся на его стороне мифические чудовища запомнились зрителям наравне с абсолютно не практичным, но ярким и пафосным обмундированием героев. В запасе у нового фильма имеется иной козырь — масштабность. Если в «300 спартанцах» горстка воинов билась на клочке земли, то в «Расцвете империи» в боевых действиях участвуют целые флотилии. Даже непобедимый Ксеркс обзаводится союзниками, причем на этот раз не бездумными монстрами, а безжалостными, променявшими человечность на силу и власть людьми. В борьбе с ними на карту поставлены уже не только честь и свобода, но и сама жизнь греческих и спартанских воинов, их жен, стариков и детей.

Поборники политкорректности и просто любители женских прелестей увидят в этот раз на экране больше боевитых дам. Овдовевшая царица Спарты в исполнении Лины Хиди больше не дискутирует с коррумпированными чиновниками в безопасной столице, а ведет вперед армию, вдохновляя воинов своими речами. С ее стоическим обликом, пропитанным праведным гневом, резко контрастирует мрачный образ раз продавшей душу темным силам подручной Ксеркса. Эта дама уже не только речи толкать, но и головы с плеч сносить готова. Война и смерть для нее не неизбежное зло, а развлечение. Сыгравшая подругу Бонда в «Казино «Рояль» Ева Грин в этой роли смотрится превосходно. Ее загадочная аристократическая красота придала отрицательной героине обаяния и изящества.

Изначально в «Расцвете империи» должен был появиться и сам царь Спарты Леонид, но Джерард Батлер отказался от участия в съемках. С идеей сделать центральным персонажем Ксеркса и рассказать о его походе авторы фильма тоже расстались. В итоге в центре внимания оказался генерал Фемистокл в исполнении австралийского актера Салливана Степлтона, известного по сериалу «Ответный удар» и фильму «Охотники на гангстеров». Вместе со всем мужским актерским составом фильма Степлтону пришлось упорно тренироваться и до съемок, и во время них, чтобы создать и поддержать идеальную фигуру, которой прославились герои первого фильма.



Изменения затронули не только актеров, но и съемочную группу. Из-за работы над «Человеком из стали» Зак Снайдер не смог выступить режиссером картины, оставшись продюсером. Съемками занялся Ноам Мурро, на счету которого всего четыре малоизвестных фильма. Сменились оператор, монтажер, композитор, художники. Шаг рискованный, но, вероятно, оправданный. Возможностей испортить картину у них ничуть не больше, чем сделать ее лучше, привнеся новые взгляды и идеи.

Но вряд ли изменения будут революционными. «Расцвет империи» продолжает сагу о греках, защищающих свою честь и свободу в войне с полчищами персов, делая ее более эпичной, пафосной и масштабной. Вокруг героев теперь вздымаются не пыльные скалы, а окрашенные кровью волны. Корабли идут на таран, тысячи воинов пропадают в морской пучине, но тысячи продолжают сражаться. Звон кликов, свист стрел, шум волн и пафосные речи сливаются в симфонию, идеально подчеркивающую видеоряд из крови, стали и мускулистых тел в обрамлении ярких, стильных спецэффектов. И пусть критики продолжают смеяться над примитивным сюжетом и абсурдными нарядами. Именно таких фильмов о мужестве и доблести без интриг и компромиссов в наш век полутонов и сложных концепций отчаянно не хватает. ■

МЕНЬШЕ 300
САМЫЕ ЗАПОМИНАЮЩИЕСЯ ИГРЫ ПРО СПАРТАНЦЕВ

Спартанцы уже давно стали синонимом мужественности и стойкости, царь Леонид не в последнюю очередь благодаря комиксу и фильму «**300**» проник в поп-культуру — громогласный крик «Это Спарта!» не слышал только дремучий отшельник-дауншифтер на каком-нибудь безымянном острове. Вместе с тем непонятно, почему воинов Спарты в видеоиграх почти нет. Кажется, римлянам в этом плане повезло намного больше: разработчики охотнее моделируют жестокие гладиаторские бои, а вот про греков если и вспоминают, то только в контексте глобальных стратегий вроде **Total War**.

По идее, такая история про доблесть и стойкость греков должна неплохо вписываться в рамки жестокого слэшера, но так уж вышло, что по комиксу Фрэнка Миллера сделана всего одна игра, причем совсем нишевая и проходная — **300: March to Glory** для PlayStation Portable. Она как раз полностью посвящена битве в Фермопилах. Между прочим, некоторые механики из March to Glory можно увидеть в **Ryse: Son of Rome**. Например, там нужно было держать фалангу, вовремя прикрываться щитами от стрел персов и слаженно рубить копьями вражьи головы.

Spartan: Total Warrior

Спартанцы и так были в серии Total War, но с легкой руки **SEGA** на консолях вышел слэшер про непоколебимых воинов. Исторической достоверности в игре совсем не было — главного героя вел в бой сам Арес, бог войны. Спартанец сражался с Медузой, разбирал по частям колосса и осваивал архимедову электропушку. Кроме того, в обязательную программу входила встреча с царем Леонидом, поход за копьем Ахилла и свидание с минотавром, который живет под римским Колизеем. **Spartan: Total Warrior** никак не избежать сравнения с God of War — герой сжимает в руках клинки Афины, низводит мифических тварей и (сюрприз!) в конце уничтожает Ареса.

Chivalry: Deadliest Warrior

Несмотря на то, что **Chivalry** была изначально игрой про жестокие сражения средневековых рыцарей, разработчики решили пойти на необычное сотрудничество с каналом Spike TV и сделали дополнение, основанное на передаче Deadliest Warrior. В шоу симулировались сражения воинов из разного происхождения: викингов стравливали с самураями, а Ирландская республиканская армия воевала с талибами. Против спартанцев в передаче, между прочим, выставили ниндзя. И зря, победа была за греками.

Halo

Если бы спартанцы жили в будущем, то наверняка стали бы такими, как Мастер Чиф. Почти никаких эмоций (все хотят заглянуть ему под шлем, но там наверняка холодный камень), безупречное исполнение приказов, глубокий и четкий голос, как у радиоведущего. Враги в **Halo** — самые умные в жанре, потому что по-другому не смогли бы выжить: Чиф пробивает плазменные щиты, бросает гранаты-липучки, от которых нельзя скрыться, важно шагает по разлитой вокруг цветастой крови и добивает самых неудачливых, протыкая огромным энергетическим мечом.

God of War

Кратос рвет и мечет, ярости нет конца. Тут бы перевести дух немного, утереть кровь с лица, но призрак Спарты не унимается. Разрушает Олимп, выводит из строя пантеон греческих богов, вытирает о землю мифических существ, рвет глотки сатирам и вообще ведет себя крайне агрессивно.

Уверены, Кратос бы в одиночку остановил армию персов, чтобы затем отправиться на родину к обидчикам и преподать персидскому богу войны, Веретрагне Победоносному, пару уроков. К счастью для персов, до этого никогда не дойдет. Максимум, на что хватило Кратоса, — защитить Аттику от вторжения, свернуть шею паре мантикор и хорошенько отметелить персидского короля.

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

ЦЕРБЕР

ASUS Cerberus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** направленный (50-16 000 Гц)
- **Динамики:** 2x 60-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 60 дБ
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Интерфейс:** 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1,2 + 1,3 м
- **Дополнительно:** пульт управления, отсоединяемый микрофон
- **Вес:** 266 г
- **Цена:** 2400 рублей

Производители игровых гарнитур успели приучить нас, что если хочешь хорошие наушники с микрофоном — готовь деньги. Но **ASUS**, похоже, решила сломать этот стереотип. Их **Cerberus** вобрала в себя все достоинства дорогих моделей, но при этом на полки магазинов ляжет с ценником меньше 2500 рублей.

По дизайну новинка — большие мониторы, опирающиеся на голову крупным коромыслом и полностью обхватывающие уши. Диаметр амбушюр составляет 100 мм, а спрятанных за ними неодимовых динамиков — сумасшедшие 60 мм. Конечно, бороться в открытом поле с аудиофильскими разработками эти излучатели, скорее всего, не смогут, но разработчики на это и не рассчитывают, их основная цель — игры, поэтому наушникам подкрутили басы и обещают, что взрывы и выстрелы в них будут ощущаться прямо как в реальности.

Впрочем, это не значит, будто вся жизнь Cerberus пройдет около компьютера, отнюдь: ASUS совсем не против использования своей модели на пару с плеерами или планшетами. Специально для таких случаев дужку микрофона можно отсоединить от левой чашечки, а 2,3-метровый кабель с двумя 3,5-мм джеками превратить в 1,2-метровый с единым 4-контактным разъемом. При этом гарнитура сохранит все свои свойства — на проводе есть запасной приемник, встроенный в пульт ДУ, отвечающий за громкость и прием звонков.

MHL ТЕБЕ В ПРИДАЧУ

Philips 284E5QHAD

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 28 дюймов (1920x1080), MVA, LED
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 3000:1
- **Отклик:** 6,5 мс
- **Углы обзора:** 176/176 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI, HDMI, HDMI/MHL
- **Энергопотребление:** 23 Вт
- **Размеры:** 66,3x48,5x23,7 см
- **Вес:** 4,73 кг

Из-под пера **Philips** вышел новый монитор — **284E5QHAD**, — примечательный сразу по нескольким параметрам. Для начала, в нем используется матрица MVA, зарекомендовавшая себя как один из лучших вариантов для работы с текстами и фотографиями. Разрешение ее составляет 1920x1080, а заявленный уровень контрастности достигает каких-то космических 3000:1 при яркости в 300 кд/м². За правильную передачу цветов в 284E5QHAD отвечает корпоративная программа **True-Vision**: каждый выезжающий за предел фабрики дисплей калибруется по самым строгим требованиям. В плюсах матрицы и технология **SmartImage Lite**, анализирующая изображение и на автомате регулирующая такие параметры, как контрастность, насыщенность и резкость.

Еще одна интересная особенность 284E5QHAD — поддержка интерфейса MHL. С его помощью можно вывести изображение практически с любого современного смартфона — удобно, когда хочется посмотреть на большом экране записанный на мобильнике фильм или фотографии.

Отметим, что, несмотря на обилие необычных функций, оформлен 284E5QHAD весьма спокойно. Тонкая черная рамка, узкая нога и широкое круглое основание — будет хорошо смотреться как в офисе, так и дома.

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ

Dell Venue 8 Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 8 дюймов (1280x800)
- **Процессор:** Intel Atom Z3740D (4 ядра, 1,33-1,83 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Видеоядро:** Intel HD Graphics
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Беспроводная связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Камера:** 1,2 Мп (фронтальная), 5 Мп (на оборотной стороне)
- **Размеры:** 13x21,6x0,9 см
- **Вес:** 395 г
- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Цена:** от 14 000 рублей

Анонсом компактного Android-планшета сегодня никого не удивишь, поэтому **Dell** в этом году пошла другим путем — представила 8-дюймовую таблетку на базе Windows 8.1. Естественно, не на той, что раньше проходила под индексом RT и работала на ARM-кристаллах, а на нормальной, полноценной версии, с ее кучей софта и человеческим Word.

Закатали Venue 8 Pro в стандартный пластиковый корпус серого цвета, на лицевую панель вывели IPS-матрицу разрешением 1280x800, поставили над ней глазок камеры на 1,2 Мп, а на заднюю сторону отправили сенсор на 5 Мп. Внутри за работу системы отдувается четырехъядерный кристалл **Intel Atom Z3740D** частотой до 1,83 ГГц и встроенным видеочипом. Это, конечно, не Core i7 со своей необузданной мощью, но, по идее, на офисные нужды и показ кино должно хватить.

За связь в новинке отвечает Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0. Не забыли в Dell и про навигацию — GPS на месте. Под хранение файлов выделен небольшой твердотельник объемом 32 ГБ; не густо, но под коллекцию фильмов всегда можно задействовать карту micro-SD.

К сожалению, сколько это чудо будет стоить в нашей рознице — пока не известно, но на официальном американском сайте Dell за Venue 8 Pro хотят порядка 14 000 рублей, и это, надо отметить, за бандл с клавиатурой и чехлом-подставкой.

КАРМАННАЯ ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

LG Pocket Photo 2

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Размеры фотографий:** 2x3 дюйма (51x76 мм)
- **Разрешение печати:** до 600 dpi
- **Связь:** Bluetooth и NFC
- **Разъемы:** micro-USB
- **Автономность:** 30 снимков
- **Размеры:** 12x7,6x2 см

В 1990-х Polaroid с функцией моментальных снимков был почти в каждой американской семье. Сегодня подзабытую романтику быстрых фотографий пытаются восстановить переносные принтеры, такие как **LG Pocket Photo 2**, который ко второй версии научился не только лучше печатать, но и стал заметно компактнее. В высоту корпус карманной лаборатории составляет всего 2 см и по общим габаритам сравним с каким-нибудь очень толстым 5-дюймовым смартфоном.

При этом разрешение печати у новинки — приличные 600 dpi, а размер бумаги — 5,1x7,6 см. Естественно, самостоятельно нарезать офисные листы не придется, да и, если честно, бессмысленно. Как и в прошлом поколении, LG задействовала «бесчернильную» технологию: все «краски» вшиты в бумагу и проступают на ее поверхности при точечном нагреве.

Заметим, что, несмотря на всю свою компактность, на одном заряде аккумулятора LG Pocket Photo 2 может выдать до 30 снимков, которые предварительно разрешается обработать на телефоне в фирменном приложении. Передавать файлы на устройство предлагается по Bluetooth, а синхронизироваться — при помощи чипа NFC.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

BenQ XL2720Z

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 27 дюймов (1920x1080)
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 27 Вт
- **Дополнительно:** поддержка 3D Vision 2, выносной пульт управления
- **Размеры:** 54,8x64,2x27,3 см
- **Вес:** 7,5 кг
- **Цена:** 19 000 рублей

BenQ не устает поражать нас своей фантазией. В XL2720Z инженеры компании придумали очередную технологию для игроков, повышающую качество изображения, — **Motion Blur Reduction**. Разобраться, что конкретно она делает, достаточно сложно, но, по словам производителя, с ее помощью можно увеличить четкость картинки, а это идеально подходит для шутеров. Еще одна необычная особенность — функция **Low Blue Light**, снижающая количество синих оттенков и, соответственно, уменьшающая нагрузку на глаза.

Во всем остальном XL2720Z — обычный качественный монитор, коих BenQ за последние годы представила более чем прилично. Панель диагональю 27 дюймов закреплена на мощной ноге с фирменным овальным вырезом, а на стол опирается широкой планкой с треугольным сечением. Рамка вокруг экрана — черный пластик со скромным логотипом компании у основания. Все управление — сенсорное, расположено на правой грани корпуса и дублируется выносным пультом с поддержкой профилей.

Что касается матрицы, то в XL2720Z стоит стандартная TN с разрешением 1920x1080 и частотой обновления 144 Гц. Время отклика, по замерам самой BenQ, равняется 1 мс, а максимальная яркость может достигать 300 кд/м² и вкупе с матовым покрытием позволяет работать даже при ярком солнце за окном.

ЧЕТЫРЕ ЯДРА

ZOTAC ZBOX nano AQ01 Plus

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** AMD A4-5000 (четыре ядра, 1,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 4 ГБ DDR3
- **Видеочип:** AMD Radeon HD 8330
- **Жесткий диск:** 500 ГБ (HDD)
- **Интерфейсы:** HDMI, DisplayPort, 2x 3,5-мм джек, mini-S/PDIF, LAN, 2x USB 3.0, 5x USB 2.0
- **Размеры:** 12,7x12,7x4,5 см
- **Цена:** 11 000 рублей

В стане неттопов пополнение — **ZOTAC** выпустила **ZBOX nano AQ01 Plus**. Небольшая коробочка из пластика выполнена в фирменном стиле компании: низ белый, верх черный с украшением в виде зеленого логотипа-кольца.

Внутри прячется система на гибридном кристалле **AMD A4-5000** (APU Kabini), представленном летом текущего года. В процессорной части задействовано четыре ядра с архитектурой **Jaguar** (прямо как у PlayStation 4 и Xbox one) и тактовой частотой 1,5 ГГц. За видео отвечает расположенная по соседству **AMD Radeon HD 8330** с 128 вычислительными блоками и поддержкой DirectX 11.1 и OpenGL 4.3.

Оперативной памяти у новинки — 4 ГБ, постоянной — 500 ГБ, разместившихся на жестком диске со скоростью вращения шпинделя 5400 оборотов в минуту. Для связи с внешним миром у мини-ПК есть Ethernet на 1 Гбит/с, Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0.

Также в список современных интерфейсов входят цифровой mini-S/PDIF, HDMI, DisplayPort и сразу семь USB, два из которых соответствуют спецификации 3.0. Поддерживаются неттопом и карты памяти вида MMC/SD/SDHC/SDXC/MS/MS Pro/xD.

Понятно, что представленного набора не хватит для запуска Battlefield 4, но в качестве компактной системы для офисной работы или построения домашнего кинотеатра ZBOX nano AQ01 Plus — самое то.

БОЛЬШИЕ ГЛАЗКИ

Sony Xperia T2 Ultra

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

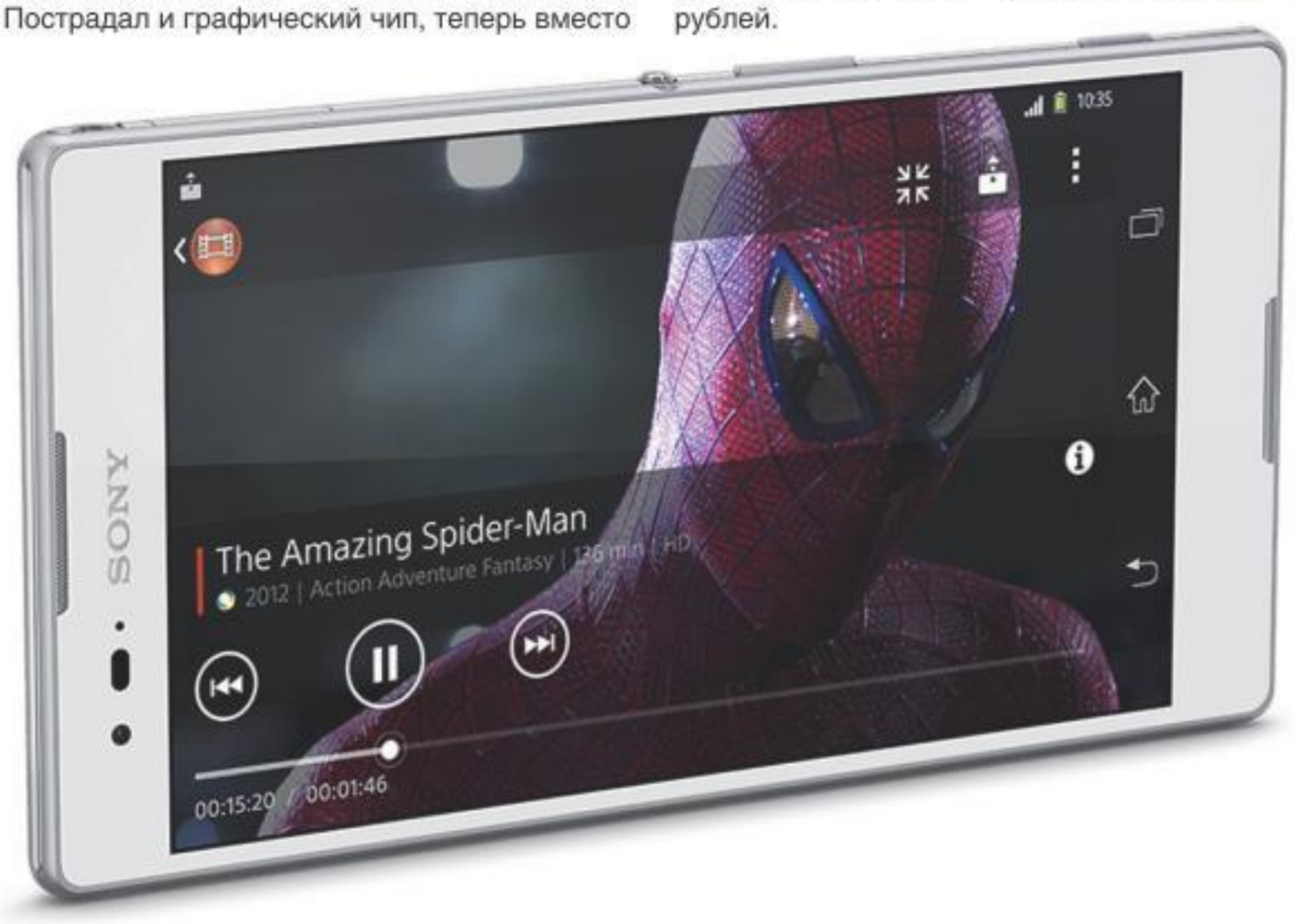
- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.3
- **Дисплей:** 6 дюймов (720x1280), IPS
- **Процессор:** Qualcomm MSM8928 Snapdragon 400 (4 ядра, Cortex-A7, 1,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 1 ГБ
- **Встроенная память:** 8 ГБ
- **Карта памяти:** micro-SD (до 32 ГБ)
- **Камеры:** 13 Мп (основная, автофокус, HDR, вспышка), 1,1 Мп (фронтальная)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA 850/900/1700/1900 МГц, LTE 700/800/850/900/1700/1800/1900/2100/2600 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, DLNA, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** A-GPS, ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB/MHL, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 16,5x8,4x0,8 см
- **Вес:** 172 г

В одном из первых анонсов 2014 года **Sony** представила смартфон-планшет **Xperia T2 Ultra**, вставший на ступеньку ниже Sony Xperia Z Ultra. Несмотря на скромное звание «середнячка», новинка выглядит классно и сохранила все фирменные черты: экран занимает 73% лицевой панели, а толщина корпуса составляет каких-то 7,7 мм.

А вот начинка, конечно, уже не флагманская. Для начала, разрешение дисплея упало с 1080x1920 до 720x1280, Snapdragon 800 в процессорном сокете заменил **Snapdragon 400** с четырьмя Cortex-A7, а 2 ГБ оперативки волшебным образом превратились в один. Пострадал и графический чип, теперь вместо Adreno 330 за игры отдувается **Adreno 305**, впрочем, как раз об этом горевать, возможно, и не придется: Full HD-нагрузку с ядра сняли, посему идти все должно плавно.

Зато вот с камерой Xperia T2 Ultra крупно повезло. Мало того, что сенсору добавили 5 Мп, — ему еще и выделили вспышку, которой так не хватало в Xperia Z Ultra. Поплатиться за это, правда, пришлось, влагозащитой, но ничего страшного в этом нет.

К сожалению, на момент написания этих строк официальных данных относительно стоимости новинки в России еще не было, но, судя по всему, оценят ее примерно в 20 000 рублей.



ПРОФИ

Westone UM PRO 20

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** внутриканальные
- **Динамики:** 4х арматурные
- **Диапазон частот:** 20 — 18 000 Гц
- **Импеданс:** 27 Ом
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек
- **Длина кабеля:** 1,28 м
- **Дополнительно:** съемный кабель, 10 пар сменных амбушюр, инструмент для очистки ушной серы
- **Вес:** 12,7 г
- **Цена:** 10 500 рублей

Сколько могут стоить наушники-затычки — 500, 1000, 3000 рублей? Westone вот считает, что за ее собранные вручную UM PRO 20 надо заплатить никак не меньше 10 500 рублей. Как ни странно, но, если изучить все технические характеристики, стоимость кажется вполне оправданной.

Начнем с того, что перед нами профессиональная модель, предназначенная для мониторинга звука на живых концертах. Для точной передачи в каждый наушник установили по два арматурных излучателя, разделенных миниатюрными кроссоверами и готовых воспроизвести частотный диапазон от 20 до 18 000 Гц. Сразу отметим, что такой тип динамиков использует несколько иную схему работы, нежели привычные нам по обычным колонкам «блины». Звуковоспроизводящую мембрану толкает не катушка, а металлический якорь, двигающийся с огромной скоростью под воздействием магнитного поля. В преимуществах такого подхода — невероятная точность передачи звука. В минусах — мелкие ограничения по частотному диапазону и необходимость засовывать «капельки» чуть ли не до самого конца ушной раковины.

Стоит ли оно всего этого? С UM PRO 20 мы пообщались лично и можем ответственно заявить, что да, оно того стоит. Если вы по какой-то причине не хотите переходить на большие мониторные наушники и любите живую музыку, эти «затычки» точно не разочаруют. По точности и детальности воспроизведения средних и высоких частот они переплюнут кого угодно.

ЯДЕРНЫЙ НЕТТОП

Gigabyte Brix Pro

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** неттоп
- **Процессор:** Intel Core i7-4770R (4 ядра, 3,9 ГГц)
- **Видеокарта:** Intel Iris Pro Graphics 5200
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** HDMI, Mini DisplayPort, S/PDIF, 4x USB 3.0, LAN
- **Размеры:** 11,4x11,1x6,2 см
- **Вес:** 172 г
- **Цена:** 22 500 рублей

На CES 2014 можно было найти много необычных устройств, но у игроков наибольший интерес вызывали системы со Steam OS на борту. Представили их более десятка, и **Gigabyte Brix Pro** среди них оказалась самой компактной и недорогой.

В общепринятой классификации новинка — обычный неттоп с высокопроизводительным процессором. В небольшом корпусе прячется материнка, Intel Core i7-4770R, блок питания и полный набор беспроводных модулей, включающих Wi-Fi 802.11ac и Bluetooth 4.0. Оперативная память и жесткий диск докупаются отдельно: есть два слота SO-DIMM DDR3L и разъемы SATA/mSATA.

Изюминкой же Gigabyte Brix Pro стала видеокарта, точнее, интегрированный в ЦП чип **Intel Iris Pro Graphics 5200**, готовый по производительности потягаться с дискретными платами уровня GeForce GT 650M.

Хватит ли всего этого для нужд Steam OS — покажет время, до релиза осталось совсем немного. Ну а пока возможности Gigabyte Brix Pro можно оценить в привычной среде Windows, хотя обойдется это недешево: за компактное устройство просят порядка 22 500 рублей.

СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Тестирование игровой мышки SteelSeries Sensei RAW World of Tanks Edition

Брендированные устройства — редкие гости в журнале (тестирование перекрашенных железок нас никогда особо не интересовало), однако для **SteelSeries Sensei RAW World of Tanks Edition** мы сделали исключение. Во-первых, ее прототип к нам еще не попадал, а значит, будет о чем рассказать. Во-вторых, чего греха таить, потратить свободные полчаса на World of Tanks — это мы всегда «за».

Внешние данные

Поставляется Sensei RAW в симпатичной коробке с откидывающейся крышкой и прозрачным окошком. Внутри ничего интересного, лишь краткая инструкция да наклейка с логотипом производителя — можно приляпать на холодильник или какой-нибудь блокнот.

Скудность комплекта искупает сам грызун. Выглядит он реально классно. На черном матовом корпусе красуется серо-красная полиграфия с изображением танка и подсвеченный белым логотип титульной игры. Не подводит и сама поверхность — мягкий, приятный на ощупь софттач как на спинке, так и по бокам. Взять мышку можно в любую руку, корпус симметричный, а благодаря длинному и сравнительно узкому профилю он еще и подходит под любой хват: не проблема и пальцами зажать, и всей ладонью придавить.

Не понравится новинка, наверное, только техногикам. При цене в 2500 рублей, кроме двух кликов, колесика да пары клавиш под большой палец, грызуну предложить нечего. Хотя если вы не фанат MMORPG — это не страшно. Для шутеров и «танков» выданного набора хватает с лихвой, тем более в фирменном ПО каждую кнопку разрешается настроить под себя.

Работа

Программа **SteelSeries Engine** — образец современного мышиного софта. Простой понятный интерфейс, минимум вкладок и максимум возможностей. В основном окне разрешается выбрать любую клавишу и назначить ей нужное действие, будь то просто кнопка с клавиатуры, сочетание, запуск приложения или даже навороченный макрос. По сравнению с конкурентами не хватает лишь варианта зациклить или прервать выполнение цепочки. В остальном же все соответствует сегодняшним требованиям: подсветку колесика и логотипа можно отключить или заставить мерцать, а чувствительность сенсора выставить по своему вкусу. Причем по последнему пункту позволяется задать сразу два значения и переключаться между ними кнопкой за скроллом, что отлично помогает при ведении снайперского огня. Работает датчик стабильно, но весьма привередлив к коврикам. На мелкозернистых поверхностях лазер может проскакивать и мешать вести прицельный отстрел. Зато вот к кнопкам не придерешься: на нажатие они реагируют четким кликом и практически мгновенно возвращаются в исходное положение.

●●●

А что нам не понравилось в Sensei RAW World of Tanks Edition — так это отсутствие бонусов для титульной игры. Кроме картинки на корпусе и пары сомнительной полезности макросов, грызуну предложить нечего. Внутриигровую технику (ПТ-САУ «СУ-100У») можно получить только при покупке бандла, включающего в себя пару брендированных ковриков серии Qck.

Что же касается самой мышки, то Sensei RAW — отличный выбор за свои деньги. Сенсор точный, кнопки реагируют на отлично; ну а тем, кому претит World of Tanks, SteelSeries предлагает и другие расцветки. ● ***Дмитрий Колганов***

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 5670 dpi
- **Кнопки:** 2 основных, 4 дополнительных, колесико-кнопка
- **Дополнительно:** поддержка макросов, отключаемая подсветка
- **Размеры:** 12,5x6,8x3,8 см
- **Вес:** 90 г
- **Цена на январь 2014 года:** 2500 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ отлично лежит в руке
+ симметричный корпус
+ качественные материалы
+ быстрый сенсор
+ поддержка макросов

– МИНУСЫ –

– нет внутриигровых бонусов

ГРОМ СРЕДИ ЯСНОГО НЕБА

Тестирование 5.1-комплекта Edifier S550 Encore

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип акустики:** 5.1
- **Мощность:** 5x 60 Вт + 240 Вт
- **Частотный диапазон:** 42 — 20 000 Гц
- **Динамики сателлитов:** 25 мм + 3,5 дюйма
- **Динамик сабвуфера:** 10 дюймов
- **Входы:** 10x RCA
- **Дополнительно:** пульт ДУ, полный набор качественных кабелей
- **Размеры:** 11,6x20,3x16 см (тыл, фронт); 31,6x11,7x15,7 (центр); 36,7x39,7x48,9 см (сабвуфер)
- **Общий вес:** 30 кг
- **Цена:** 19 000 рублей

Заканчивая тестировать очередную гарнитуру с гордой надписью «звук вокруг из двух динамиков», мы не выдержали и решили, что все, хватит мучить свои уши этой «виртуализацией», пора заказывать нормальный набор 5.1 и наслаждаться настоящим «сурраундом». Пара звонков — и через несколько дней мы уже распаковывали только появившуюся в продаже **Edifier S550 Encore**.

Edifier S550 Encore

Акустика оказалась интересной. Начать хотя бы с того, что комплект собран из двух хорошо известных моделей. Сателлиты приехали с набора Edifier S550, а Сабвуфер (именно так, с заглавной буквы) пожаловал с легендарного 2.1-состава S730 и стал главной достопримечательностью S550 Encore.

Этот МДФ-ящик впечатляет еще до того, как его подключишь, — настолько большого саба в компьютерном сегменте мы еще не видели. Только представьте себе, габариты составляют 36,7x39,7x48,9 см — это примерно как восемь поставленных друг на друга PlayStation 4.

Такой, мягко говоря, приличный объем понадобился для того, чтобы внутри себя комфортно чувствовал 10-дюймовый (25,4 сантиметра) динамик. Много это или мало? Скажем так, ближайшие конкуренты в виде Microlab H-600 и Logitech Z906 могут похвастаться всего лишь 8-дюймовыми излучателями, а размер, предложенный Edifier, — это уже из области домашних кинотеатров и автомобильных акустических систем.

Немного теории

На кой черт нужен такой монстр? Все дело в физике. Чем меньше излучатель, тем сильнее его приходится раскачивать для получения звуковой волны. Казалось бы, ничего

страшного, но длинный ход подвеса приводит к тому, что в какой-то момент конструкция перестает поспевать за музыкой. То есть, когда приходит время сыграть очередную ноту, низкочастотник еще занимается предыдущей. А это и падение детальности, и появление каши с характерным гулом. С большими динамиками все проще. Чтобы качнуть воздух, им достаточно слабого, быстро затухающего движения, управлять которым гораздо легче.

Также в плюсах крупных габаритов значится возможность обойтись без понижающего частоту фазоинвертора. К примеру, в S550 Encore ему на замену поставили два пассивных излучателя, позволивших добиться более мягкого и глубокого баса. Конечно, с ними не удалось нарисовать в характеристиках впечатляющие 20 — 20 000 Гц и пришлось ограничиться 42 Гц, но (раскроем сейчас маленький секрет) это не важно. Во-первых, низшая планка для живых инструментов — 50 Гц, а все остальное, по сути, искусственные звуки. Во-вторых, последние в домашней системе вообще чистое бахвальство, они доступны только любителям автомобильной акустики, где саб уже банально меняет давление внутри машины и за счет этого может воспроизвести ультразвук.

Сателлиты

Понятное дело, хорошую систему из одного, даже очень качественного сабвуфера не построишь — заданному уровню должны соответствовать и другие элементы. И с ними Edifier не подвела. За средние и высокие частоты отдуваются пять колонок, собранные все из того же МДФ. Фронтальные и задние каналы одинаковые и представляют собой небольшие кубики высотой 20 см и глубиной 16 см. Каждая оснащена 3,5-дюймовым мидом и 25-мм твиттером, закрытыми съемной пылезащитной сеткой черного цвета. По той же схеме сделан и центральный канал, правда, у него не один, а два среднечастотника, расположенных по бокам от «пищалки».

Раскидать выданный набор по комнате несложно. Колонки сравнительно компактные и спокойно разместятся по сторонам от монитора или телевизора, плюс у каждого сателлита есть проушины для крепления на стену, что облегчит задачу при установке тыловых источников. А вот с коммутацией акустики придется повозиться.

Как и с любым 5.1-комплектом, кабелей очень много и тянуть их все надо от сабвуфера. Для сателлитов предлагается использовать обычную акустическую пару с отличными плотными жилами, а для соединения с источником звука — аналоговый кабель с окончанием в виде шести «тюльпанов». К сожалению, обойтись одним проводом не выйдет; несмотря на то, что в последних своих моделях Edifier уже успела приучить нас к наличию цифровых входов, в S550 Encore их почему-то не добавили (к консолям придется подключаться через ресивер). В качестве легкого утешения есть лишь два дополнительных контакта под 2.1, к которым можно подцепить, к примеру, плеер или телевизор.

Переключаться между источниками разрешается с выносного пульта ДУ, располагающегося на столе на специальной подставке. Лентяйка оснащена приличных размеров ЖК-дисплеем и при помощи одной ручки позволяет перераспределить громкость по каналам, а также чуть подстроить низкие и высокие частоты. Тем же, кто собирается ставить акустику у телевизора, предлагается использовать инфракрасный пульт, дублирующий функции основного блока.

Звук

Сразу скажем, такой запас «управлялок» Edifier сделала не зря: пользоваться ими придется часто, ведь звучит S530 Encore более чем оригинально. Собственно, первое, второе и третье впечатление от включения акустики — сабвуфер, сабвуфер и еще раз сабвуфер. Глубокий, напористый бас заполняет комнату и пробирает до костей. Выстрелы, взрывы и даже перезарядка оружия заставляют клавиатуру с мышкой отбивать чечетку на столе, а стремительно остывающий кофе чуть ли не выплескиваться из чашки. При этом звериный рык S530 Encore не похож на тот бубнеж, что выдают конкуренты. Наоборот, от него буквально веет благородством. Каждый удар сопровождается волной переливающихся обертонов, заставляющих поверить в реальность происходящего. В фильмах и играх эффект просто потрясающий, а вот в музыке старания низкочастотника оказываются избыточны.

Почти со всеми композициями S550 Encore общается примерно в следующем ключе: «Эй, у тебя там, смотрю, бас-линия есть, давай-ка ее сюда, покажем всем. Что значит «она не основная в песне»? Давай сюда, я сказал!». И как ни выставляй настройки, переломить этот стиль никак не получится, везде и всегда акустика будет выдавать максимум низов. Причем, что обидно, они практически во всех случаях превалируют над средними и высокими частями, так как группа комплектных сателлитов уровнем явно ниже и слабее саба. На стандартной громкости их хватает для голоса и общих звуков, но чтобы вытащить из них, к примеру, электрогитару, приходится либо прибавлять мощности, что уже чревато неприятным разговором с соседями, либо покупать хорошую звуковую плату и вдумчиво настраивать частоты для каждого канала в отдельности.

Конечно, кто-то скажет, мол, для акустики за 19 000 рублей это перебор, она должна уметь все и сразу, однако мы с этим не согласимся. S550 Encore явно создавалась с прицелом на игры и фильмы, и с ними она справляется на пять с плюсом. Ну а что касается музыки, то да, мы привыкли — Edifier в этом деле традиционно образец для подражания, но в данном случае таких целей перед собой никто не ставил, поэтому и придираться нет смысла.

Что же до вопроса, брать или нет. Скажем так, конкурентов у S550 Encore нет ни в мультимедийном, ни в Hi-Fi-секторе. Первый в эту ценовую категорию вообще не лезет, а второй с нее лишь стартует и предлагает за эти деньги весьма странные наборы. Все это не значит, будто S550 Encore единственно правильный вариант. Комплект, безусловно, примечательный, но со своими особенностями. Так что, если решитесь его приобрести, обязательно сходите в магазин, лично послушайте и будьте готовы к покупке хорошей звуковой платы. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ сабвуфер
+ продуманное управление
+ отличные материалы
+ качественные комплектные провода

— МИНУСЫ —

- сателлиты уровнем ниже сабвуфера
- ЖК-экран блекнет на солнце
- нет цифровых входов

ПИКСЕЛЕЙ МНЕ! ДА ПОБОЛЬШЕ!

Тестирование монитора iiyama ProLite XB2776QS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Тип матрицы:** AH-IPS LED-backlit
- **Подсветка:** светодиодная
- **Частота развертки:** горизонтальная — 30-80 Гц, вертикальная — 55-75 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178/178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI-D, HDMI, DisplayPort, 2x 3,5-мм джек
- **Дополнительно:** динамики 2x 1.5 Вт (стерео)
- **Энергопотребление:** 43 Вт
- **Размеры:** 39,4x64,4x25 см
- **Вес:** 8,8 кг
- **Цена на январь 2014 года:** 26 000 рублей

Каких-то пять-шесть лет назад мы с трепетом наблюдали за приходом Full HD. Тогда это разрешение казалось чем-то из другого мира, прямо-таки чудом, превращающим замыленную картинку в сверхчеткое изображение. И вот уже сегодня такие матрицы воспринимаются как нечто само собой разумеющееся, а индустрия делает следующий шаг — к Ultra HD, плавно переходя от 1920x1080 к 3840x2160.

Соответствующие телевизоры и мониторы представляют чуть ли не каждый месяц, но все они сталкиваются с теми же проблемами, что и в свое время Full HD, — отсутствием контента, воспроизводящей аппаратуры и, естественно, неподъемными для обычных пользователей ценниками. Смешно, но борются с этим безобразием как и шесть лет назад — выпускают промежуточные варианты. Рука об руку с Full HD тогда шло 720p (HD Ready), а бок о бок с Ultra HD шагает 2K — 2560x1440. Об одном из подобных «переходных» решений мы сейчас и расскажем, на тестах — **iiyama ProLite XB2776QS**, отхвативший у нас награду «Дисплей года» и занявший почетное место на тестовом стенде.

ПЛЮСЫ

+ большая диагональ
+ качественная матрица
+ высокое разрешение

МИНУСЫ

– мало контента высокого разрешения
– большая нагрузка на видеокарту
– отсутствует заводская калибровка

Дизайн

Оформлена новинка строго. На стол она опирается круглой ногой и удерживается кронштейном с углом наклона в 28 градусов по вертикали и 90 градусов по горизонтали. Сам экран опоясывает черная матовая рамка из пластика, украшенная еле заметным белым логотипом и названием модели. Снизу стоит крупный индикатор питания, светящийся синим цветом, рядом с ним — все кнопки управления. Последних тут немного, но внутреннее меню логично, выданного набора хватает за глаза.

Для общения с источниками у ProLite XB2776QS есть один аналоговый D-sub (VGA) и цифровые DVI-D, HDMI и DisplayPort. А в качестве бонуса iiyama предлагает пару встроенных динамиков и к ним по одному 3,5-мм джеку для ввода и вывода звука.

Сердце

Основной элемент ProLite XB2776QS — экран — построен на базе 27-дюймовой ЖК-матрицы типа AH-IPS. Среди ее преимуществ — максимальные углы обзора как по вертикали, так и по горизонтали, а также одна из лучших цветопередач в своем классе. Отметим, что закрывать панель глянцем в iiyama не стали: дисплей матовый, картинку на нем видно даже при ярком солнце за окном. Хотя покрытие не самое главное в данной AH-IPS, куда интереснее ее разрешение в 2560x1440.

В пиксельном выражении это примерно в 1,77 раза больше, чем у Full HD, а в пересчете на ppi плотность на дюйм получается выше на 33%. На практике это значит, что точки у ProLite XB2776QS меньше, чем у конкурентов, — соответственно, изображение он рисует четче. И, надо признать, эффект виден невооруженным глазом.

НАГРУЗКА

За четкость картинки приходится расплачиваться не только отсутствием контента и проблемами в меню, но и ресурсами компьютера. Увеличенное в 1,77 раза количество пикселей предъявляет к железу очень серьезные требования. По нашим тестам видно, что по сравнению с Full HD количество fps падает примерно на 25-35%.

NVIDIA GeForce GTX 780 Ti (кадров в секунду)

Aliens vs. Predator	
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, AA 2x
113,9	71,1
Tomb Raider	
High, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	High, 2560x1440, AF 16x, AA 2x
56,1	44,1
Hitman: Absolution	
Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x
67,8	46
BioShock Infinite	
UltraDX11, 1920x1080, AF 16x	UltraDX11, 2560x1440, AF 16x
105,8	72,6
Metro: Last Light	
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x	VeryHigh, 2560x1440, AF 16x
47,9	31
Crysis 3	
Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x
53,9	33,5

Конечно, того «вау», которое в свое время вызывало Full HD, нет, но ощущение, будто кто-то стер пыль с монитора, — на месте, и особенно хорошо оно прослеживается в играх. Старые проекты буквально расцветают, а новые, с поддержкой «тяжелых» текстур, смотрятся прям как настоящий некстген. Естественно, очень круто на такой матрице работается и с профессиональными графическими редакторами. И пусть не все программы готовы нормально масштабировать меню под свежие требования, ради четкости картинки с этим придется смириться, впрочем, как и со многими другими вещами.

Ложка дегтя

Взять те же фильмы. В родном 2560x1440 видео толком не существует, а найти запись в Ultra HD — та еще проблема. Да, стандартное Full HD и даже 720p с хорошим битрейтом смотрятся на такой матрице приятно, но вот потоковая трансляция с интернета выглядит уже удручающе. Изображение получается либо слишком замыленным, либо пикселизированным. Причем грешит этим даже YouTube со своим 1080p, — для экономии места Google активно жмет ролики, и качество у них не соответствует уровню дисплея.

Похожие трудности и с обычными картинками: в 2560x1440 отыскать что-то интересное, кроме обоев для рабочего стола, практически невозможно. Плюс на данный момент большинство интернет-страниц оптимизировано под 1280x768, ну или на крайний случай — под Full HD, поэтому на 2K текст зачастую становится очень мелким, а сам сайт буквально разваливается на части.

●●●

Конечно, после такого многие сейчас подумают: «Да на кой оно надо с такими проблемами», — однако не так страшен черт, как его малюют. С мелкими огрехами сайтов можно бороться ручным масштабированием, а с видео вполне реально начать приучать себя к качественному контенту. И, как нам кажется, это не такая уж высокая плата за то, чтобы наслаждаться четким изображением и играть в разрешении недалекого будущего. ● ***Михаил Карасев***

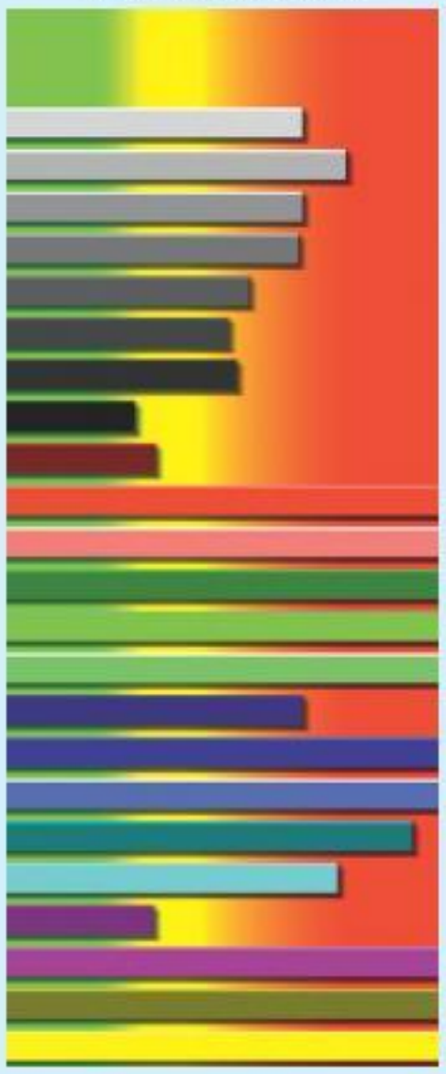
ВЫБОР ПРОФЕССИОНАЛА

Так как матрица AH-IPS считается профессиональной и просят за нее соответствующие деньги, мы не постеснялись и проверили нашего подопытного по всем основным параметрам. Результаты оказались выше всяких похвал.

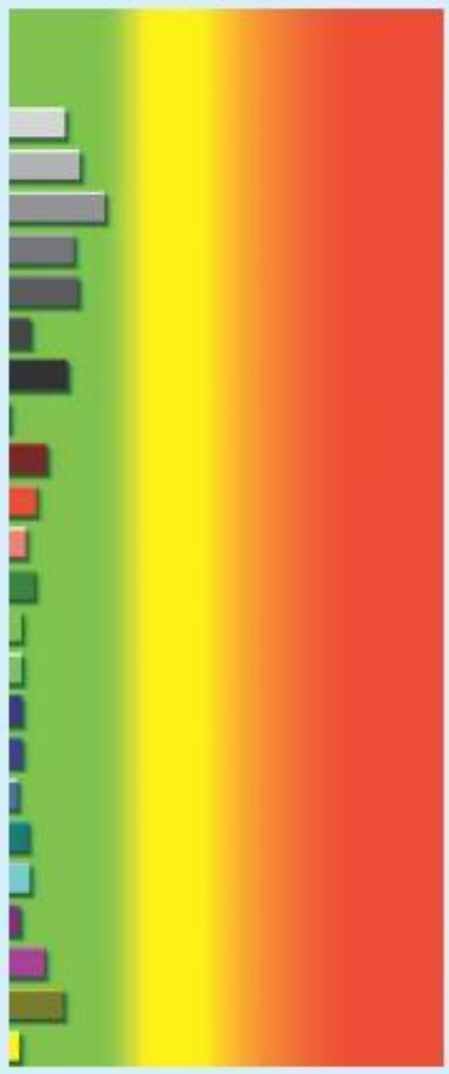
Результаты тестирования

Параметр	Заводские настройки	После калибровки
Яркость — количество излучаемого дисплеем света, определяет интенсивность цветов и измеряется в кд/м². Максимум, заявленный iiyama, составляет 350 кд/м² и подтверждается нашими измерениями. Такой уровень здорово помогает при ярком свете за окном, но работать с подобными значениями мы не рекомендуем — это очень серьезный удар по зрению. Комфортным значением для глаз считается все, что ниже 160 кд/м², а в 120 кд/м² калибруются мониторы для профессиональной работы.	351 кд/м²	120 кд/м²
Контрастность — соотношение яркости самой светлой и самой темной точки. Чем оно выше, тем детальнее и глубже изображение. Указанное в ТХ монитора 1000:1 — максимальное значение. На деле встречается очень редко, т.е. пугаться полученного нами 700:1 не стоит — это отличный результат.	781:1	700:1
Минимальная яркость — грубо говоря, показывает, насколько хорошо дисплею дается черный цвет. В идеале должна равняться нулю, но, так как подсветка у ЖК-матриц работает постоянно, это значение недостижимо. Так что лучше, когда результат меньше. Показанные 0,17 кд/м² — более чем хорошо.	0,45 кд/м²	0,17 кд/м²
Дельта E (среднее) — безразмерная величина, указывающая на разницу между тем, какой цвет монитор показывает в реальности и какой он должен был бы выдать в идеальном варианте. Считается, что если «Дельта E» лежит в промежутке от единицы до тройки, то цветопередача у монитора хорошая, если же значение меньше единицы — монитор годится для профессиональной работы с графикой.	6,61	0,36

Отклонения цветов от идеала (Заводские настройки)



Отклонения цветов от идеала (после калибровки)



ДЛЯ ИГРЫ

Тестирование игровой гарнитуры Creative Sound Blaster EVO ZxR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** мониторные
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Соединение:** 3,5-мм джек, USB, Bluetooth, NFC
- **Время работы:** до 8 часов
- **Дополнительно:** встроенный звуковой процессор SB-Axx1, управление на динамике, подсветка
- **Вес:** 326 г
- **Цена:** 9000 рублей

Пожалуй, одна из главных проблем подавляющего числа игровых гарнитур — делают их не те люди. Ну не могут инженеры, всю жизнь создававшие клавиатуры, кулеры, мышки, взять и сбацать крутые наушники — тут необходим приличный опыт и четкое понимание, что именно нужно геймерам. Поэтому, когда **Creative**, известная своими звуковыми платами, объявила о выпуске собственной линейки гарнитур, мы тут же заказали на тесты их топовый образец — **Sound Blaster EVO ZxR**.

Встречаем

То, что в новинку вложили все силы, стало понятно, когда мы только достали коробку из чуть помятого курьерского пакета. Огромного бокса из плотного картона еле хватило, чтобы расписать все основные возможности железки. Внушила уважение и комплектация. Внутри, в отдельной секции, лежали блок питания с выходом на USB, кабели «джек-джек», USB-micro-USB, переходник со сдвоенного контакта на раздельные «наушник/микрофон», а также «самолетный» коннектор с двумя аудиовилками и мягкая сумка-чехол для переноски.

По компоновке гарнитура оказалась классическими полноразмерными мониторами. К пластиковому коромыслу через шарнир подвешены дуги, удерживающие крупные чашки динамиков. И хотя настроек положения немного (можно увеличить высоту да повернуть излучатели по вертикальной оси), садятся наушники отлично: плотно обхватывают голову и полностью закрывают уши. Единственное, что нас смутило, — ZxR весьма увесистые (326 граммов) и при наклоне немного сползают, однако мы привыкли к этому быстро и спустя пару дней уже на автомате придерживали конструкцию свободной рукой. Гораздо больше времени ушло на освоение функций новинки.

Технологии

Одних способов соединения с источниками звука мы насчитали аж три штуки: обычный «джек-джек», USB и беспроводной интерфейс Bluetooth. Причем, что поразило, каждому варианту Creative уделила максимум внимания. Так, при подключении к телефону по аналогу 4-контактная вилка обеспечивает работой не только излучатели, но и встроенный в ZxR микрофон, а также систему управления на правом динамике, позволяющую принимать звонки, регулировать громкость и щелкать треки в музыкальном проигрывателе. Для Bluetooth же предусмотрели синхронизацию по NFC: если в мобильнике есть соответствующий чип, то достаточно поднести его к ZxR и все автоматически настроится. Еще один бонус «синезубого» — умение работать сразу с двумя устройствами. Другими словами, играть ночью в FIFA 14, а в перерыве между матчами смотреть сериал на планшете — не проблема.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** мониторные
- **Динамики:** 2x 50-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Соединение:** 3,5-мм джек, USB, Bluetooth, NFC
- **Время работы:** до 8 часов
- **Дополнительно:** встроенный звуковой процессор SB-Axx1, управление на динамике, подсветка
- **Вес:** 270 г
- **Цена:** 7500 рублей

CREATIVE SOUND BLASTER EVO ZX

Помимо топовой ZxR, в арсенале Creative есть еще одна гарнитура с процессором SB-Axx1 — **EVO Zx**. Она чуть меньше по габаритам, зато стоит дешевле, а по функциям практически не уступает старшей сестре — не хватает активного шумоподавления, TalkThrough, а также возможности включить SBX в аналоговом режиме. Но при всем этом звучит Zx заметно бодрее и может похвастаться лучшей проработкой средних и высоких частот, хорошо отыгрывая не только поп-музыку, но и более сложные направления вроде хард-рока. Правда, за это приходится расплачиваться совсем уж дикими уровнями баса, заставляющими наушники чуть ли не подпрыгивать на голове. Впрочем, это не мешает нам признать, что чисто по звуку младшая модель каким-то чудом оказалась интереснее своей более дорогой версии.

Приятно, что за работу всех этих плюшек отвечает не какой-нибудь там спаянный на коленке чип, а многоядерный звуковой процессор **SB-Axx1**, уже известный нам по акустике Sound Blaster Axx SBX 20 («Игромания» №12/2012, «Необычная колонка»). Он же отдувается и за звук, обеспечивая поддержку всех фирменных технологий, управление которыми доступно как с компьютера, так и с мобильных устройств через приложение **Creative Sound Blaster Center**.

Софт

Разобраться с ним — плевое дело. Софт разделен на три части: звук, голос и общее управление. За первым пунктом прячется функция **SBX**, объединяющая в себе сразу несколько опций. Для начала она разрешает включить виртуализацию объемного звучания 7.1. И пусть в музыке нам это предложение не очень понравилось, но в играх оно воспринимается замечательно, усиливая эффект присутствия и позволяя лучше ориентироваться в пространстве. То же скажем и про режим **Bass**, при включении которого даже самая мелкая заварушка начинает ощущаться чуть ли не главной битвой за контрольную точку: каждая выпущенная пуля отдает морем баса, а грохот разорвавшейся гранаты заставляет инстинктивно вжимать голову в плечи.

Нашли мы свои решения и для фильмов. Опция **Dialog Plus** выделяет из общего шума голоса актеров, а **Smart Volume** следит, чтобы во время просмотра по ушам не резанул какой-нибудь особо громкий звук.

Что же касается музыки, то для нее есть весьма неоднозначная технология под названием **Crystalizer**. Чисто на бумаге она должна восстанавливать сжатый MP3 до состояния лицензионного CD. Правда, сколько мы ни двигали соответствующий ползунок, получить из потока на 32 кБит/с исходный FLAC нам не удалось, что, впрочем, неудивительно. На слух Crystalizer занимается банальным сужением динамического диапазона. То есть убирает разницу между тихими и громкими звуками. А это, хоть и увеличивает детализацию, приводит к снижению атаки (исчезают сильные доли). Надо ли пользоваться таким сомнительным изобретением, каждый решит для себя; с нашей точки зрения, лучше не портить задумки звукорежиссеров и слушать оригинальные диски.

А вот с пунктами записи голоса поэкспериментировать точно стоит. ZxR по силам превратить вашу речь в рычание орка, писк младенца и даже выдать за женский вокал мужской бас. И, надо признать, получается это у нее весьма неплохо — в чатах можно развлечься по полной программе. Тем же, кому подобные шалости не нужны, Creative предлагает функции посерьезнее. Так, в новинке активно используется система из двух микрофонов, отлично отсекающая посторонние шумы и нежелательное эхо. Она же отвечает и за такую интересную штуку, как **TalkThrough**. По нажатии соответствующей кнопки на гарнитуре сигнал с источника автоматически приглушается, а на динамики посылается звук с микрофона: можно болтать с окружающими, не снимая наушников с головы.

Звук

Казалось бы, с таким арсеналом 50-мм динамики ZxR должны выдавать какой-то невероятный звук, но, к сожалению, играют они своеобразно и в первую очередь делают акцент на басы и нижнюю середину. То есть основное направление — это поп-музыка и, естественно, игры. Что интересно — лучше всего гарнитура звучит при аналоговом соединении, демонстрируя очень плотный и динамичный саунд. При работе же по Bluetooth и USB впечатления немного смазываются: со встроенным ЦАП динамика явно проседает, а четкость воспроизведения чуть падает. Впрочем, сидеть на «цифре» никто не заставляет. Если не волнует наличие провода, использовать этот режим можно только для настройки параметров SBX и после переключаться на классическую схему со звуковой картой.

В итоге, если оценивать Sound Blaster EVO ZxR с точки зрения меломана, наушники получились весьма ограниченными — сильный акцент на низкие частоты мешает грамотно работать с музыкой. Однако, учитывая, что перед нами в первую очередь именно игровая гарнитура, ничего страшного в этом нет. В своей родной ипостаси ZxR ведет себя замечательно, а благодаря мощному процессору позволяет добиться отличного позиционирования источников и качественной передачи голоса в чатах. Подкупает в новинке и продуманная система управления: на правом динамике есть клавиши переключения песен, ответа на звонок, включения SBX, активного шумоподавления, функции TalkThrough, а также колесико регулировки громкости. Единственное — не хватает опции отключения подсветки. Ходить по темным улицам со светящимися красным наушниками — то еще занятие. В остальном же ZxR пусть и очень дорогая, но отличная гарнитура с массой возможностей. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ хорошо сидят на голове
+ масса настроек
+ встроенный процессор
+ работа без проводов
+ отличное позиционирование

— МИНУСЫ —

– неотключаемая подсветка
– высокая цена
– слабые средние и высокие частоты

КРАСНЫЙ ДРАКОН

Тестирование материнской платы MSI Z87-GD65 Gaming

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** Intel Core i3/i5/i7 под Socket LGA1150
- **Формфактор:** ATX
- **Чипсет:** Intel Z87 Express
- **Оперативная память:** 4x DDR3-1066/3000 МГц до 32 ГБ
- **Графическая подсистема:** 3x PCIe 3.0 x16
- **Слоты расширения:** 4x PCIe x1
- **Дисковая подсистема:** 8x SATA Rev. 3, mSATA
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC1150, 8 каналов, Audio Boost
- **Сетевой адаптер:** Atheros Killer E2205 (1 Гб)
- **Задняя панель:** PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, S/PDIF (optical, coaxial), D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио
- **Дополнительно:** контактная панель для замера напряжений, дисплей POST-кодов
- **Размеры:** 304x244 мм
- **Цена:** 6500 рублей

Подводя итоги прошлого года, мы отметили, что сроки выхода новых архитектур съезжают все сильнее и, скорее всего, переход на 14-нм техпроцесс со стороны Intel в этом году состоится позже, чем планировалось. И, знаете, только отправили прошлый номер в печать, как в тот же день пришло подтверждение наших слов: запуск Broadwell смещается с первого квартала на вторую половину 2014 года. А раз так, мы решили не дожидаться, пока Intel наладит продажи, и рассказать о том, что можно купить уже сегодня. На тестах у нас материнская плата **MSI Z87-GD65 Gaming**, легшая в основу нашего редакционного стенда.

Чипсет

Для столь ответственного задания именно эту материнку выбрали не случайно. Для начала, она базируется на топовом чипсете **Intel Z87 Express**. Как и у прошлой Z77 Express, главное достоинство старшей логики — умение работать с разблокированными множителями кристаллов и эксплуатировать мощности встроенной в камни графики. Тут же и поддержка большинства фирменных технологий Intel. **Rapid Storage** позволяет собирать RAID-массивы уровней 0, 1, 5 и 10, а также использовать быстрые SSD в качестве кэша. Функция **Rapid Start** умеет практически мгновенно выводить компьютер из гибернации, тем самым родня его с ультрабуками, ну а **Smart Connect** в режиме сна способна на автомате обновлять почту и социальные сети. Основное же отличие от прошлого поколения — изменившийся набор портов. Старые SATA 2 уступили место SATA Rev. 3, количество USB 2.0 теперь равняется десяти штукам, а USB 3.0 — четырем.

Для теста

Понятное дело, только из-за этого списка Z87-GD65 Gaming мы бы не взяли, для материнки на тестовом стенде гораздо важнее другие качества. Например, система питания. У платы она построена по 12-фазной схеме и причислена к **Military Class 4**. За хитрым названием скрывается качественная элементная база, набранная твердотельными конденсаторами, катушками с ферритовыми сердечниками и низкопрофильными транзисторами, занимающими минимум места вокруг сокета. По словам MSI, система надежна как танк и прослужит долгие годы. Так ли это, покажет время, но причин не доверять производителю мы не видим — наша прошлая **MSI Eclipse SLI** недавно отметила свое пятилетие и на пенсию пока не собирается.

Хороший запас MSI сделала и по памяти. Четыре слота под DDR3 готовы обеспечить частоту в 3000 МГц и принять планки суммарным объемом в 32 ГБ. Максимальное же число видеокарт для Z87-GD65 Gaming составляет три штуки, работающих по схеме x8+x4+x4. При этом связка может быть от любого производителя — есть поддержка как **NVIDIA SLI**, так и **AMD CrossFireX**. А если купить платы серии MSI Gaming, то материнка еще и возьмет на себя все обязанности по их разгону, увеличив вольтаж чипов.

Для жизни

Естественно, как и полагается топовой плате, хватает в Z87-GD65 Gaming, так сказать, жизненных технологий, скрашивающих сборку и расширяющих возможности домашних систем. К примеру, в MSI не поленились и через чип **Asmedia ASM1061** увеличили число доступных SATA Rev. 3 с шести

до восьми штук, а также поставили слот mSATA для подключения маленьких SSD. Проработали инженеры и вопрос с USB. Причем, что интересно, не в количественном ключе, а в качественном. Два USB 3.0 на панели ввода/вывода оснастили позолоченными контактами и приладили к ним функцию **Gaming Device Port**, снижающую задержку при опросе высокоскоростных мышей. Насколько она помогает в играх, мы, правда, не поняли (редакционная Razer Naga прекрасно работала и на обычных разъемах), но сам факт приятен. То же и с сетевой картой. За интернет отвечает чип **Atheros Killer E2205**. Превратить слабенький сигнал в мощный гигабитный поток ему не по силам, но так расставить приоритеты, чтобы в играх чуть снизился пинг, — плевое дело.

Ну и последнее, о чем надо упомянуть, — это звук. Плата поддерживает восемь каналов, оснащена усилителем для наушников сопротивлением до 600 Ом и поддерживает технологии Creative по созданию виртуального «звука вокруг», усилению басов, а также «улучшению» сжатых композиций при помощи Crystalizer.

Возможности

Настраивать все это добро можно разными способами. Самый простой — комплектные утилиты под Windows. С их помощью не только сеть да звук регулируются, но и практически все основные системные параметры, включая множители кристалла и памяти. Однако удобнее все это делать через BIOS. Местная оболочка UEFI мало того, что красиво нарисована, так еще и предельно понятна в использовании.

Любителям поковыряться в параметрах она позволяет изменить практически все базовые значения, начиная с BCLK кристалла и заканчивая вольтажом оперативки. Причем особо опасаться за выставленные числа не придется. Во-первых, за процессом загрузки следить можно по экрану POST-кодов. Во-вторых, Z87-HD65 Gaming оснащена двойным BIOS и, если что-то пойдет не так, специальным рычажком, стоящим рядом с портом питания, разрешит переключиться на запасной набор настроек.

Тем же, кому неохота возиться с подбором лучших сочетаний, для разблокированных кристаллов K-серии MSI предлагает функцию **O.C. Genie**, готовую взять на себя все хлопоты. Запускается она либо через BIOS, либо нажатием специальной кнопки внизу платы. Режима работы есть два: частота выше или на уровне заводского Turbo Boost.

Еще один интересный подарок от производителя — меню Hardware Monitor. Помимо бессмысленной возможности отследить температуру ненагруженного камня, оно позволяет настроить абсолютно все подключенные к системе вентиляторы. Причем не просто выставить максимальные обороты вертушек, но и привязать их к нагреву процессора или компьютера в целом.

●●●

Странно, но, несмотря на такое обилие функционала, общение с Z87-GD65 Gaming не оставляет ощущения перегруженности, как это часто случается с подобными платами. Бонусные возможности удачно вплетены в чипсет и при этом действительно полезны в повседневной жизни.

Не подводит плата и по основной линии. Система на ней собирается без лишних сложностей и прекрасно гонится. Наш Core i7-4770K без труда поднялся до 4,4 ГГц, а память заработала на родных 2100 МГц. Для 6500 рублей — отличный показатель. ● *Дмитрий Колганов*

ПЛЮСЫ

+ множество действительно полезных возможностей
+ хорошие функции разгона
+ отличная система питания
+ грамотная система охлаждения
+ обоснованная цена

МИНУСЫ

– не хватает дополнительного контроллера PCIe

САБЛИ НАГОЛО

Тестирование игрового джойстика Razer Sabertooth

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Кнопки:** D-pad, 4 игровых, 5 системных
- **Курки:** 4 шт.
- **Стики:** 2 шт., аналоговые
- **Шифты:** 4 шт.
- **Соединение:** проводное (отсоединяемый USB-кабель длиной 3 м)
- **Разъемы:** 2,5-мм джек
- **Дополнительно:** OLED-дисплей
- **Совместимые платформы:** Xbox 360, ПК
- **Размеры:** 11x15,4x5,7 мм
- **Вес:** 288 г
- **Цена на январь 2014 года:** 3500 рублей

В то время как большинство производителей капитулировало перед Xbox 360 Controller, **Razer** продолжает бороться. Вышедший в прошлом году **Sabertooth** оказался настолько удачным, что мы не постеснялись назвать его лучшей игровой железкой 2013 года. И сейчас, сломав один из выданных экземпляров и собрав топовую команду в FIFA 14, готовы рассказать, за что мы удостоили эту железку столь высокого звания и оправдывает ли она свою цену в 3500 рублей.

Не стандарт

Начнем с того, что Razer позиционирует свое устройство как выбор профессионалов и, в отличие от Microsoft, поставляет железку не в простом блистере, а в твердом кейсе на молнии. Внутри короб разделен на пару отсеков. Один занимает сам джойстик, плотно удерживаемый мягким поролоном, а второй — комплект поставки, аккуратно расфасованный по двум сетчатым кармашкам.

Экспериментировать с формой Sabertooth не стали — взяли за основу Xbox 360 Controller, покрыли его черным софттач-пластиком, чуть нарастили «рога», сделали более явную выемку под средние пальцы, а также избавились от скругленных углов в верхней части корпуса. Маловато, конечно, но оно и к лучшему: как ни крути, эргономика, придуманная Microsoft, близка к идеалу, и тут лучше не мудрить, можно только испортить.

То же с органами управления. Устраивать революцию и менять местами крестовину с кнопками в Razer не стали и потратили силы на тактильные ощущения. Взять хотя бы стики. На первый взгляд — копия оригинала от Microsoft, однако поверхность более цепкая, а ход заметно туже, что позволяет точнее контролировать движения, особенно при небольших отклонениях.

Жестче стала и крестовина. Причем не столько из-за других материалов, сколько из-за того, что ее разрезали на отдельные кнопки. Любителям файтингов, которым для выполнения приемов приходится прокручивать комбинации в 360 градусов, это вряд ли понравится. А вот по-

ПРОБЛЕМЫ

За четыре месяца работы мы нашли у Sabertooth несколько поистине детских болезней. Так, например, в комплекте к стикам идут съемные резиновые накладки, повышающие и так впечатляющую цепкость. Опция вроде как хорошая, но почему-то свой товарный вид эти нашлепки сохраняют не больше трех дней, после чего истираются чуть ли не до основания. Странно себя ведут и дополнительные курки на оборотной стороне, они склонны к расшатыванию и требуют периодического подкручивания. По ходу тестов у нас случилась и техническая неприятность: без каких-либо явных на то причин у нашего джойстика залипла «RB». По словам самой Razer — глюк конкретного экземпляра. Возможно, так оно и есть — по крайней мере, присланный на замену образец на момент написания этих строк отработал больше месяца и пока никаких проблем.

клонникам спортивных игр, где на стрелки назначаются общие команды, такой подход только во благо — ошибок меньше. Впрочем, по сравнению с тем, что произошло с кнопками «X», «Y», «A», «B», это все мелочи. Последние оснастили подсветкой и сделали механическими, в связи с чем они теперь больше напоминают мышиные клики с коротким ходом и четким кликом.

Дополнительно

Естественно, переработкой только стандартных кнопок компания не ограничилась, иначе бы это была не Razer, — джойстику добавили несколько бонусных клавиш. Между курками и бамперами зажато по одной кнопке «M1» и «M2», а на оборотной стороне контроллера, аккурат под средние пальцы, стоят двухпозиционные триггеры «M3-M6». Сразу отметим, что в системе они не распознаются, на них назначаются стандартные кнопки самого джойстика.

К чему такая опция, мы долго не могли осознать и грешным делом уже думали открутить задние триггеры, благо Razer это позволяет. Но, чуть поэкспериментировав, поняли, что с этим нововведением можно разгрузить большие пальцы, избавив их от метаний между стиками и кнопками. К примеру, в FIFA 14 на задние переключатели мы отправили общие указания команде вроде «идти в контратаку» и «создать офсайд», по умолчанию подвешенные на крестовину. В итоге пользоваться полезными выкриками с бровки мы стали гораздо чаще, так как для этого больше не приходилось бросать стик, отвечающий за перемещение игрока.

Кстати, никакого софта для настройки этого добра не требуется, за все действия отдуваются встроенный в контроллер процессор, маленький экранчик и пара клавиш на нижнем торце джойстика. Сделано все очень просто и понятно. Внутреннее меню разделено на несколько разделов, позволяющих войти в режим программирования, теста стиков, отключения вибрации и подсветки.

В деле

В связи с тем, что, помимо компьютера, Sabertooth лицензирован еще и под Xbox 360, работать в беспроводном режиме он не умеет (Microsoft запрещает выпуск таких моделей на свои консоли). Расстраиваться по этому поводу не стоит: кабеля Razer отмотала аж три метра, и, если вы не играете на 80-дюймовой плазме, этого должно хватить с избытком. Не надо волноваться и о том, что провод будет как-то мешаться. Он достаточно гибкий и легкий, а при транспортировке его можно отсоединить и убрать в комплектный чехол. Куда важнее при первом знакомстве с Sabertooth освоиться с кнопками.

Когда мы только пересели на этот джойстик, то первые два-три дня буквально боялись касаться «X», «Y», «A», «B» — настолько рьяно они отзывались даже на малейшее давление. Однако после недолгих тренировок в FIFA 14 с неожиданной проблемой мы кое-как справились и начали получать удовольствие, которого этот контроллер подарил просто море. Мало того, что нам удалось повысить реакцию на события, так еще и точность действий

увеличилась пусть и не в разы, но более чем заметно. О том, чтобы пас ушел не в ту сторону, а игрок не выполнил какой-нибудь зубодробительный финт, не было и речи, — стики Razer, наверное, одни из самых чувствительных на нашей памяти, а по цепкости на голову превосходят новые контроллеры Microsoft и Sony.

Стоит ли за все это отдавать цену трех Xbox 360 Controller? Сложный вопрос. По основным параметрам оригинал не сильно проигрывает Razer, но если в вас сидит перфекционист и вы готовы переплатить даже за небольшое преимущество, то Sabertooth вас не разочарует. Сделан он действительно классно, а на идею с дополнительными кнопками мы бы порекомендовали обратить внимание даже самой Microsoft. ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ цепкий корпус
+ очень точные стики
+ встроенный процессор
+ короткоходные кнопки
+ программируемые клавиши
+ отличный комплект поставки

– МИНУСЫ –

– высокая цена
– стираются резиновые накладки на стики
– разбалтываются курки на оборотной стороне
– разрезанная крестовина
– нет поддержки Xbox One

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Пока космические корабли, в смысле, консоли бьют рекорды продаж, рынок ПК-железяк решил притормозить и оглянуться. Наши настольные монстры давно обскакали по производительности даже некстген-консоли, однако большой радости это пока не доставляет. Время за контентом и его оптимизацией.

Основные изменения этого месяца

- Судя по текущим ценам, **AMD** хочет перевести весь бюджетный сегмент на сокет FM2, и покупать на AM3+ что-то «дешевле и сердитее» **AMD FX-8320** уже не интересно.

- Различные версии **AMD Radeon R7 260X** по стоимости могут отличаться более чем на двадцать процентов. Накрутить могут абсолютно за все — красивую обертку, комплектацию и, конечно же, заводской разгон. Мы переплачивать за это не будем и в «Дешево и сердито» отдадим предпочтение **Sapphire Radeon R7 260X, 11222-06-20G**, отличающейся лишь качественным охлаждением.

- Лучшее, как известно, враг хорошего. И без того практически идеальная для «Тебя я видел во сне» материнская плата **ASUS Rampage IV Extreme** уступила место своей же новой версии — **Black Edition**. Производительность от этого вряд ли изменится, но за посвежевший набор разъемов можно и доплатить.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ)	36 200
Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ)	3200
Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	18 000
Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9)	24 560
Видеокарты: 3x Gigabyte GV-NTITANOC-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN, 928-980/6008 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	115 500
SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с)	35 020
Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	20 900
Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	2707
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	19 500
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold TPX-1375MPCGEU (1375 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 4x 6+2-pin, 2x 8-pin)	10 420
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводная)	9250
Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	8010
Колонки: Microlab H-600 (5.1, 5x 32 Вт + 110 Вт, 20-20 000 Гц, 80 дБ)	13 600
Мониторы: 3x ASUS VG278HR (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2)	63 480
Со всеми наворотами:	**380 347**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	6500
Кулер: Thermaltake Contac 30 (CLP0579) (алюм. + медь, 120 мм, 800-2000 об/мин, 15-33,2 дБ)	1310
Системная плата: Gigabyte GA-990FXA-UD3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 4x USB 3.0, 2x FireWire, 2x eSATA, LAN, S/PDIF-out, аудио)	4310
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Видеокарта: MSI N770-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 770, 1072-1124/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 340
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2950
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: Thermaltake Commander MS-III VO100A1W2N (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1840
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2420
Системный блок:	**35 040**
Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная)	2490
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц)	6340
Монитор: ASUS VG248QE (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 350 кд/м², DVI, HDMI, DisplayPort, аудио 2x 3 Вт, поддержка 3D Vision)	12 900
Системный блок и периферия:	**59 290**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU	3770
Замена видеокарты: ASUS GTX780-DC2OC-3GD5 (NVIDIA GeForce GTX 780, 889-941/6008 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	10 680
SSD: 256 ГБ Sandisk Ultra Plus SDSSDHP-256G-G26 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с)	6000
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**85 140**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6750
Кулер: Thermaltake Contac 30 (CLP0579) (алюминий + медь, 120 мм, 800-2000 об/мин, 15-33,2 дБ)	1310
Системная плата: Gigabyte GA-Z87-D3HP (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	4780
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Black KHX16C9B1BK2/8X	3360
Видеокарта: Gigabyte N770-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 770, 1072-1124/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 340
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридный, SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2970
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: Aerocool VS-3 Advance (ATX, 2x 120 мм, 2x USB 3.0, аудио)	1660
Блок питания: Aerocool VP-700 Pro (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 4x MOLEX, FDD, 2x 6+2-pin)	2420
Системный блок:	**35 170**
Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная)	2880
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей)	3150
Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ)	6950
Монитор: ViewSonic V3D245 (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, выход на наушники, поддержка 3D, очки в комплекте, аудио 2x 1,5 Вт)	11 850
Системный блок и периферия:	**60 000**
Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5200
Замена видеокарты: ASUS Radeon R9 280X, MATRIX-R9280X-P-3GD5 (AMD Radeon R9 280X, 1100/6400 МГц, 3 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 4x DisplayPort)	10 680
SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	6400
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**85 200**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5000
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: Gigabyte GA-970A-DS3P (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	2350
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-06-20G (AMD Radeon R7 260X, 1050/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	4770
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1810
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPA500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 770**
Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная)	980
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	670
Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц)	1650
Монитор: ASUS VE247H (LED, TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт)	6590
Системный блок и периферия:	**30 660**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2600
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**40 770**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	3900
Кулер: DEEPCOOL Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ)	300
Системная плата: Gigabyte GA-H87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston KVR16N11S8/4-SP	3180
Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X, 11222-06-20G (AMD Radeon R7 260X, 1050/6000 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	4770
Жесткий диск: 500 ГБ Seagate Barracuda ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ)	1810
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Hipro HPA500W (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	1430
Системный блок:	**20 130**
Мышь: Logitech G300 (2500 dpi, проводная)	1170
Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб)	770
Колонки: Konoos KNS-D600 (2.0, 2x 15 Вт, 85 дБ, 63-20 000 Гц)	2050
Монитор: ASUS VK248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	7560
Системный блок и периферия:	**31 680**
Замена ЦП: Intel Core i5-4440 (Haswell, Socket LGA1150, 3,1 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	2840
Замена видеокарты: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	2600
SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с)	1970
Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1)	2360
Со всеми наворотами:	**41 450**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5000
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: Gigabyte GA-990XA-UD3 Rev. 3 (ATX, Socket AM3+, AMD 990X/SB950, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1866/2000/2133 до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, S/PDIF-out, FireWire, LAN, аудио)	3440
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2B1600C9	3370
Видеокарта: MSI Radeon R9 270 GAMING 2G (AMD Radeon R9 270, 900/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	7370
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2130
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: ACCORD P-28B (ATX, USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ)	1000
Блок питания: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6-pin, 2x 6+2-pin)	2120
Системный блок:	**25 660**
Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1210
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц)	3820
Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x2 Вт)	9300
Системный блок и периферия:	**42 620**
Замена ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ)	1500
Замена видеокарты: MSI N770-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 770, 1072-1124/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	3970
SSD: 128 ГБ Corsair Force GS CSSD-F128GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с)	3870
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**54 880**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	6750
Кулер: TITAN TTC-NK35TZ/RPW (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 27 дБ)	650
Системная плата: Gigabyte GA-H87-HD3 (ATX, Socket LGA1150, Intel H87, 4x DDR3-1066/1333/1600 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 2.0, 4x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	3150
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Black KHX16C9B1BK2/8X	3360
Видеокарта: Gigabyte GV-R726XWF2-2GD (AMD Radeon R7 260X, 1100/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5460
Жесткий диск: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	2130
Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL)	580
Корпус: Aerocool VP-600 PRO Bronze (600 Вт, 140 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6-pin, 2x 6+2-pin)	1000
Блок питания: Hipro HPA-600W (600 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin)	2120
Системный блок:	**25 200**
Мышь: A4 Bloody V3ma Metal (100-3200 dpi, проводная)	1460
Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб)	2630
Колонки: Edifier R2600 (2.0, 2x 62 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ)	5560
Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision)	9760
Системный блок и периферия:	**44 610**
Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Kingston HyperX Black KHX16C9B1BK2/8X	3360
Замена видеокарты: MSI N770-2GD5/OC (NVIDIA GeForce GTX 770, 1072-1124/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5880
SSD: 120 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/120G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с)	4070
Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1)	2920
Со всеми наворотами:	**60 840**

ТЕСТ №03

МАРТ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В честь «Праздника Новоцвета» Valve добавила в Dota 2 персонажа по имени...

А. Свен
Б. Магнус
В. Дум
Г. Феникс
Д. Мирана

❷ Продажи The Elder Scrolls 5: Skyrim составили ... миллионов копий.

А. 5
Б. 10
В. 15
Г. 20
Д. 25

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В Dark Souls 2 появится голосовой чат.

А. Ага, все верно.
Б. Шутите? Конечно, нет!

❹ Компания Amazon планирует выпустить собственную игровую приставку.

А. Не врете!
Б. Amazon — онлайн-магазин, какие консоли?!

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ — Damocles is a myth. Only men kill men, my Emperor.
(«Дамокл всего лишь миф. Только люди убивают людей, мой император»)

А. Dragon Age
Б. Warhammer 40 000: Space Marine
В. Ryse: Son of Rome
Г. Shadow Warrior (2013)
Д. Infinity Blade 3

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Legend of Zelda: The Wind Waker
Б. Evoland
В. Beyond Good & Evil
Г. Sphinx and the Cursed Mummy
Д. Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas

❼ В озвучке The Elder Scrolls Online участия не принимал...

А. Билл Найи
Б. Джон Клиз
В. Альфред Молина
Г. Роберт Карлайл
Д. Питер Стормаре

Портативная колонка
COWON SP2
с высоким качеством звучания и большой длительностью автономной работы.
Благодаря встроенному кодеку apt-X звучание колонки *сравнимо со звучанием аудиосистемы, проигрывающей CD-диски*
www.cowonrussia.ru
НАШ ПРИЗ

СКАНВОРД №03

МАРТ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

	«Гид» по миру Soul Sacrifice	1						Имя генерального директора Playdead →				
1	↓	Gears of War, GTA V, Uncharted...	→		7						Рог единорога	
2	2	Автор романа «Сами боги»	Искатель Церкви из Dragon Age 2	→			4			Древний скифский меч	↓	
3		↓			Звание Стивена Хакета в Mass Effect →					↓		
4					Название меча Данте из DmC	Амери-канские индейцы →						
5					↓		3					
6			«Подлитка» для Делсина Роу →				Стиль электронной музыки →					5
7	Жена Спарды		«Валюта» в мире Dark Souls →				6	Рекламная кампания игры →				
	↳			«Порыжев-шая» локация из S.T.A.L.K.E.R. →				Игра российского производства «Боец ...» →				

НАШ ПРИЗ

Легкая электронная книга

Ritmix RBK-680FL

с дисплеем E Ink и подсветкой

Устройство поддерживает

11 текстовых и 4 графических формата

позволяя просматривать

изображения в монохромном режиме

www.ritmixrussia.ru

ФОТОПАМЯТЬ №03

МАРТ

Вам нужно расставить картинки из игры **Assassin's Creed 4: Black Flag** в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **Файлы**.

НАШ ПРИЗ

Стильные мониторные наушники

ATH-BB500

с затылочным креплением,
обеспечивающим комфортное ношение

модель характеризуется гармоничной звуковой картиной
и очень точной передачей низких частот

www.audio-technica.ru

Thief

Март

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
9							1
10	2	3	4	5	6	7	8
11	9	10	11	12	13	14	15
12	16	17	18	19	20	21	22
13	23	24	25	26	27	28	29
14	30	31					

Издатель Square Enix **Разработчик** Eidos-Montreal

Might & Magic X Legacy

Март

	Вс	Пн	Вт	Ср	Чт	Пт	Сб
9							1
10	2	3	4	5	6	7	8
11	9	10	11	12	13	14	15
12	16	17	18	19	20	21	22
13	23	24	25	26	27	28	29
14	30	31					

Издатель Ubisoft **Разработчик** Limbic Entertainment

Игромания

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№01/2014

ТЕСТ

Правильные ответы

1. Б (танцевальный спин-офф Persona 4 называется Persona 4: Dancing All Night)
2. Г (эксклюзивная миссия Metal Gear Solid 5, анонсированная для PS3 и PS4, называется Déjà Vu Mission)
3. Б (действие Middle-earth: Shadow of Mordor происходит между событиями «Хоббита» и «Властелина Колец»)
4. А (Джон Кармак действительно покинул студию id Software)
5. Б (цитата из Batman: Arkham Origins)
6. Г (скриншот из Legend of Grimrock 2)
7. А (самой продаваемой игрой на территории Японии в XXI веке является New Super Mario Bros.)

Победитель

Николай Ишков (Воронеж)

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: письмо, авто, Сэм, Альянс, Эш, автогонки, Раскалов, саундтрек, лич, «Акелла», гном, кхалиси, дракон, Дон. По вертикали: «Баллас», Элли, маг, Каин. Ключевое слово: **Эдвард**.

Победитель

Андрей Казаковцев (Краснодар)

ФОТОПАМЯТЬ

Правильные ответы:

Batman: Arkham Origins
2, 4, 1, 3

Победитель

Павел Сентябов (Челябинск)

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU

ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 24.03.2014. Итоги будут подведены в майском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

ИГРОВОЙ АЛФАВИТ

ИТОГИ КОНКУРСА

НАШИ ПРИЗЫ

1 место. PlayStation 4

В представлении не нуждается! Победитель конкурса получает от нас первую консоль нового поколения.

Победитель: Александра Попова

2 место. PS Vita

Портативная консоль от Sony, для которой за время ее существования вышла масса отличных игр. Про многие из них мы неоднократно писали на страницах журнала.

Победитель: Матвей Фролов

3 место. Игры

Третий читатель, правильно угадавший весь игровой алфавит, получает от нас набор из трех шикарных игр. **«Одни из нас»**, **Gran Turismo 6** и **«За гранью: Две души»**.

Победитель: Илья Елагин

Grand Theft Auto

blur

ecco THE DOLPHIN

DmC Devil May Cry

Tekken 6

Fallout

God of War II

SILENT HILL 2

Okami HD

JOURNEY

DuckTales

L.A. NOIRE

MASS EFFECT

DUKE NUKEM FOREVER

HALO

wipEout HD

VANQUISH

MORTAL KOMBAT

StarCraft II

WORLD OF TANKS

ZOMBI U

VVVVVVV

CALL OF DUTY MW3

XCOM ENEMY UNKNOWN

Yakuza 4

Plants vs. Zombies

В ТЕНИ СЛАВЫ

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1 .....Элли (The Last of Us)
2 .....Луиджи (Super Mario Bros.)
3 .....Робин (Batman Arkham)
4 .....Ева (Metal Gear Solid)
5 .....Клэнк (Ratchet & Clank)
6 .....Сэм (Sam & Max)
7 .....Роман Беллик (GTA IV)
8 .....Эшли Грэхэм (Resident Evil 4)
9 .....Кортана (Halo)
10 ....Эмметт Браун (Back to the Future)
11 ....Мерфи (Rayman Legends)
12 ....Клементина (The Walking Dead)
13 ....Цитра Талугмай (Far Cry 3)
14 ....Элизабет (BioShock Infinite)
15 ....Спок (Star Trek 2013)
16 ....Виктор Салливан (Uncharted)
17 ....Кэт (DmC)
18 ....Псих (Crysis 3)
19 ....Дидди Конг (Sherlock Holmes)
20 ....Дэкстер (Jak & Daxter)
21 ....Кролик Освальд (Epic Mickey)
22 ....Доктор Ватсон (Sherlock Holmes)
23 ....Пассос (Max Payne 3)
24 ....Гаррус (Mass Effect)
25 ....Ахиллес (Assassin's Creed 3)
26 ....Джон Карвер (Dead Space)
27 ....Гладос (Portal)
28 ....Баррет (Final Fantasy 7)
29 ....Тейлз (Sonic)
30 ....Принцесса Дейзи (Mario)
31 ....Громит (Wallace & Gromit's Grand Adventures)
32 ....Доминик Сантьяго (Gears of War)
33 ....Фрог (Chrono Trigger)
34 ....Капитан Прайс (Call of Duty)
35 ....Женщина-Кошка (Batman Arkham)
36 ....Трисс Меригольд (The Witcher)

НАШИ ПРИЗЫ

EDIFIER

1 МЕСТО

EUGENE KOTT

Акустическая система 2.1 — **Edifier S730**

Сателлиты и сабвуфер из дерева (MDF 18mm). Магнитное экранирование сабвуфера и саттелитов.
Профессиональный 10-дюймовый сабвуфер.
Два пассивных драйвера с двух сторон. Двухполосные сателлиты с 3 1/2-дюймовым среднечастотным динамиком и с оригинальным твиттером.
Микропроцессорное управление настройками. Коммутируемый вход на 2 источника аналоговых сигналов. Двойной (проводной и беспроводный) пульт ДУ. Проводной пульт с LCD дисплеем.
Выход на наушники на проводном ДУ. Торроидальный трансформатор блока питания повышенной мощности.
Встроенный цифровой декодер и цифровые входы (оптика и коаксиал)

2 МЕСТО

АНДРЕЙ ШЕЛКОВСКИЙ

Акустика **Edifier HCS2330** Сабвуфер выполнен по конструктивному принципу «фазоинвертор». Деревянный корпус сабвуфера и сателлитов. Магнитное экранирование. Внешний усилитель.
Удобное расположение органов управления. Сдвоенный вход для одновременного подключения 2-х источников звука.

3 МЕСТО

МИХАИЛ БАРАННИКОВ

Колонки для ноутбука с сабвуфером **Edifier MP300 PLUS.** Повышенная мощность сателлитов и сабвуфера.Цифровая система управления громкостью. Алюминиевый сабвуфер цилиндрической формы.

НОВОГОДНИЙ КОМИКС

1 МЕСТО SYN SYN

Водонепроницаемая игровая клавиатура
Qcyber Syrin,
с 75 программируемыми клавишами, технологией Anti-Ghost, и, LED-подсветкой кнопок

2 МЕСТО ОЛЬГА НИКОЛАЕВА

Игровая гарнитура
Qcyber Dragon
с поддержкой звукового эффекта 7.1,
вибрационной системой VIB
и микрофоном с функцией шумоподавления.

3 МЕСТО ГЕОРГИЙ БУТРИН

Игровая мышь **Qcyber Weles,**
оснащенная лазерным сенсором нового поколения
с разрешением 8200 dpi,
встроенным утяжелителем,
гибким проводом в мягкой оплетке
и девятью программируемыми кнопками.

Все призы предоставлены компанией QCYBER (www.q-cyber.com).

ПРАЗДНИЧНАЯ ВИКТОРИНА

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

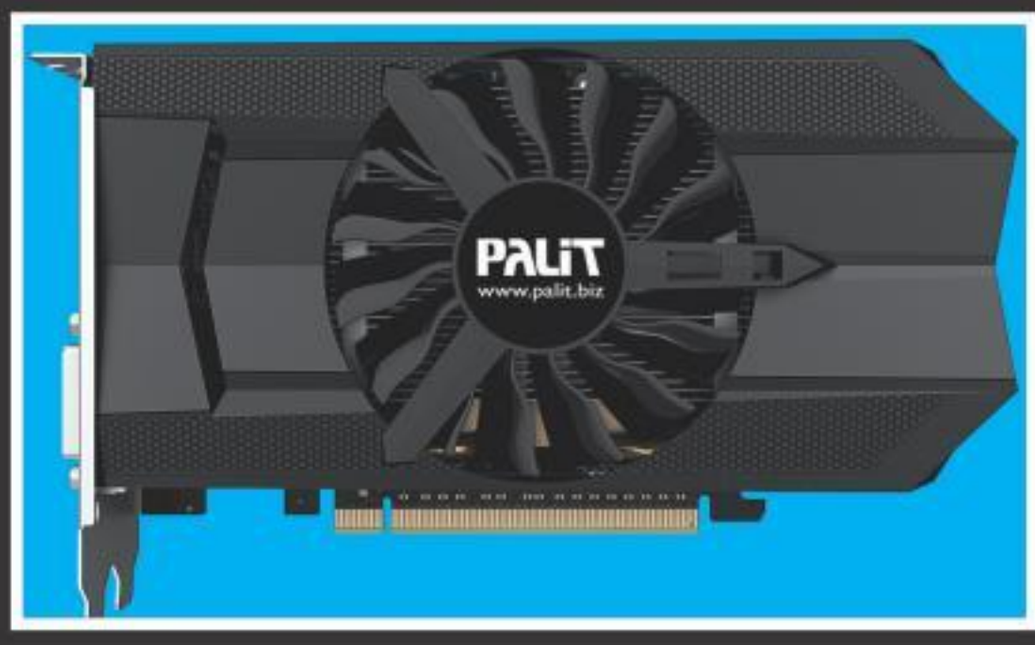
В, В, Д, Д, В, Б

АНДРЕЙ БАЛАЦЕН

SASHACHKA
ТИМУР КУЗНЕЦОВ

❶ МЕСТО

Игровая видеокарта
Palit GeForce GTX 650 Ti BOOST
с двумя гигабайтами видеопамяти на борту.
Новая модель поддерживает технологии NVIDIA SLI и NVIDIA GPU Boost,
которая при необходимости автоматически увеличивает рабочие частоты.
Графическое ядро обеспечивает 30-процентный прирост скорости работы,
что позволяет запускать даже самые требовательные игры в разрешении 1080p (Full HD) с высоким качеством графики.



❷-❸ МЕСТО

Двухтерабайтный жесткий диск
WD Black
Разработанный компанией WD алгоритм динамического кэширования
повышает быстродействие в реальном времени,
оптимизируя распределение кэш-памяти между операциями чтения и записи.
Например, если объем считываемых данных становится гораздо больше,
чем записываемых, то накопитель автоматически выделяет больше кэш-памяти
для операций чтения, что уменьшает задержки и повышает быстродействие накопителя в целом.
Накопители WD Black защищены
самым долгим на рынке сроком ограниченной гарантии — 5 лет.

ОБЛОЖКА МЕЧТЫ

1 МИХАИЛ КОВАЛЕВ

2 ВАСИЛИЙ АГАПКИН

3 ЕВГЕНИЙ ТУФИКОВ

единственная трэш-обложка, которая оказалась в призерах

1 МЕСТО

Sound Blaster Zx — высокопроизводительная звуковая карта с интерфейсом PCI-Express и встроенным четырехядерным звуковым процессором Sound Core3D™, позволяющим снизить нагрузку вашего ПК. Sound Blaster Zx поддерживает технологию обработки звука SBX Pro Studio™, которая помогает добиться невероятной реалистичности звучания и потрясающих пространственных звуковых эффектов при использовании как динамиков, так и гарнитуры. Отношение сигнал/шум в 116 дБ означает, что воспроизводимый звук будет более чем на 99,99 % чистым — это в 34,4 раза лучше, чем при использовании встроенного звукового решения системной платы.

2-3 МЕСТО

Игровая клавиатура Mad Catz S.T.R.I.K.E. 3 с двенадцатью программируемыми кнопками (у каждой кнопки три режима), выбранной технологией клавиш, позволяющей совершить мгновенное двойное нажатие, новым типом кнопок P.U.L.S.E. (обеспечивают прекрасный тактильный отклик при увеличенной долговечности клавиатуры) и подсветкой в 16 миллионов цветов.

ПРИГОТОВЬСЯ К ВЕЛИКИМ
СРАЖЕНИЯМ ЗА ТИТУЛ ГЕРОЯ!

РЕКЛАМА

SLAYER.RU

INFIPLAY

ДЛЯ ЗРИТЕЛЕЙ СТАРШЕ 16 ЛЕТ
РЕКЛАМА